


# SONIC ADVENTURE 2™

LA MEJOR AVENTURA DE SONIC




# 3D y ANIMACIÓN

ARENA

SHIRASE

READY!

TOP COMICS

HENTAI

DOKAN

MINAMI

DVD MAGAZINE

...

# READY !

número 2
09-01

Realización
**Berserker S.L.**

Coordinación de Filmación y Maquetación
**Gabriel Sánchez-Trincado**

Dirección:
**Ramón Almagro**

Jefe de Redacción:
**Ricardo González**

Tratamiento de Imágenes:
**Pedro Almagro**
**Sergio Almagro**

Diseño y Maquetación:
**Ricardo González**

Diseño del CD:
**Pedro Almagro**

Redacción:
**Ricardo Pérez Pedrós *RIP***
**Carlos B. García**
**Irene Tormo *YUNA***
**Javier Bolado *BLACK KAT***
**Pedro Almagro *CLOSED***
**Diego García *MARCUS***
**Oscar Alcañiz Muñoz**
**Ricardo González**

Director de Producción
**José García**

Redacción y Administración
**Ares Informática S.L.**

Impresión
**Industrias Gráficas Printone S.A.**

Duplicado de CD's
**Sonopres S.A.**

Depósito Legal
**M-9469-2001**

Distribución
**Coedis S.A.**





ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodriguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García
Director Adjunto
Ramón Cardona


# editorial

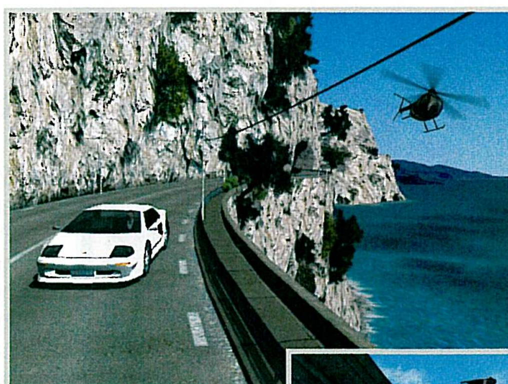
Bueno... ya tenemos aquí a la pequeñita de Nintendo. Polémica, en realidad: por un lado, los juegos que hemos tenido oportunidad de probar son excelentes. Por otro: la pantalla es excesivamente oscura, lo que va a propiciar que se vendan un montón de lamparitas acoplables a la consola. Y es que no sólo se gana dinero vendiendo consolas: al ejemplo de la lamparita de GBA podríamos añadir muchos más. ¿Quieres grabar partidas en tu Dreamcast?: VMS (5 billetes). ¿Alta resolución en N64?: expansion pak (4 billetes). ¿Te gustan los juegos para 4 jugadores y tienes una PS2?, pues ya sabes por dónde tienes que pasar: multitap: (8 billetes). ¿Quieres disfrutar del DVD de XBOX?, pues sin el mando a distancia no se puede, así que suelta la pasta (precio por confirmar). Podríamos estar así horas y horas, porque hay un montón de accesorios IMPRESCINDIBLES que se venden como si fueran OPCIONALES, así que a ver si espabilamos y nos acostumbramos a mimar a los consumidores, que creo que nos lo merecemos.

GO!



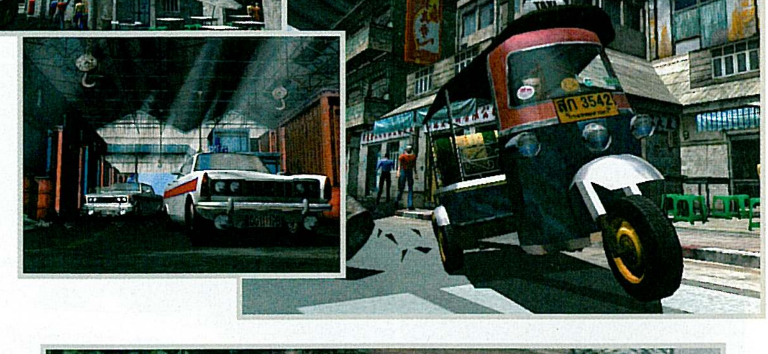
# SUMARIO



Stuntman (PS2)





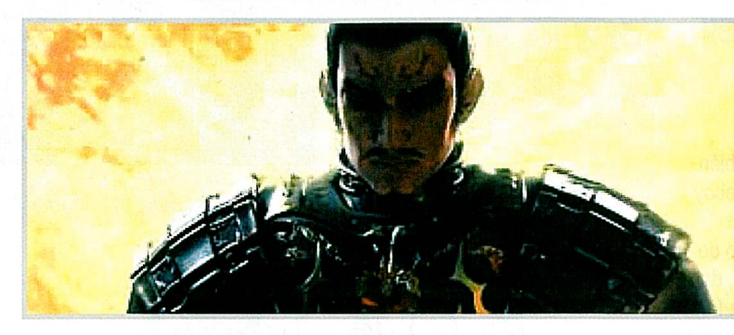
# Stuntman

## Reflections creando género

**Reflections**, los genios creadores de **Driver** vuelven a ser noticia por **Stuntman**, un juego que pretende, y sin duda conseguirá, revolucionar los juegos de conducción en una máquina como la Playstation2, que cuenta con los mejores exponentes en este género. En el juego encarnaremos a un especialista de Hollywood, un amante del peligro que deberá rodar las escenas peligrosas en las que intervengan vehículos. El juego promete ser completamente revolucionario, como en su día lo fue Driver, con modo historia y capacidades online, así como un modo de repetición cinematográfica de lo más espectacular. Muy atentos a este título porque tiene muchas posibilidades de convertirse en uno de los mejores juegos que hayamos visto jamás. Para ir haciendo boca, unas pantallitas frescas. Nos lo traerá **Infogrames** bien entrado el 2002.

# Onimusha 2

## Samurais al descubierto

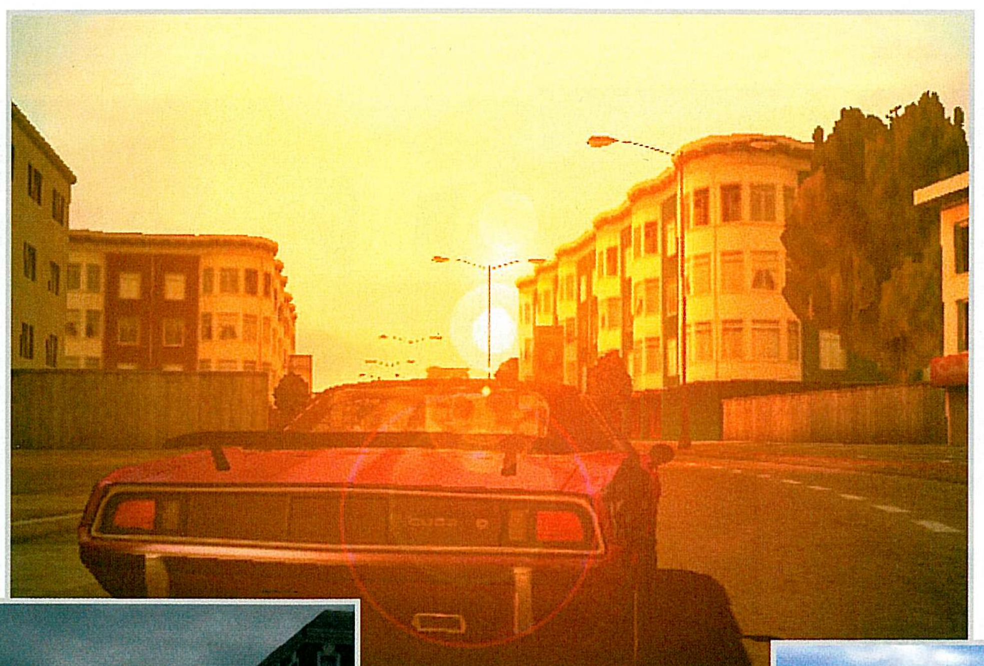




Onimusha2 (PS2)



El secreto a voces de Capcom sobre la segunda parte del Onimusha ya es completamente oficial desvelándose además varios aspectos del juego, como que esta ambientado varios siglos después de la finalización del primero. En esta ocasión el protagonista estará basado en un conocido actor de telenovelas japonesas que curiosamente murió hace años. Al contrario que el primer juego, el desarrollo no se realizará únicamente en un castillo sino que tendrá distintos escenarios, como un poblado y unas viejas minas abandonadas.



# Test Drive

## vuelve para PS2 y Xbox

Más noticias de Infogrames, que será la encargada de traernos el juego de The Pitbull Syndicate **Test Drive**, una serie que cuenta ya con más de 10 años de historia y que hará las delicias de todos los aficionados a la conducción temeraria. Las capacidades técnicas de PS2 y Xbox hacen que esta sea la entrega con mejor aspecto de toda la serie. Un montón de vehículos para elegir y mucha policía (poca diversión) de la que escapar.



Test Drive (XBox)



# Half Life

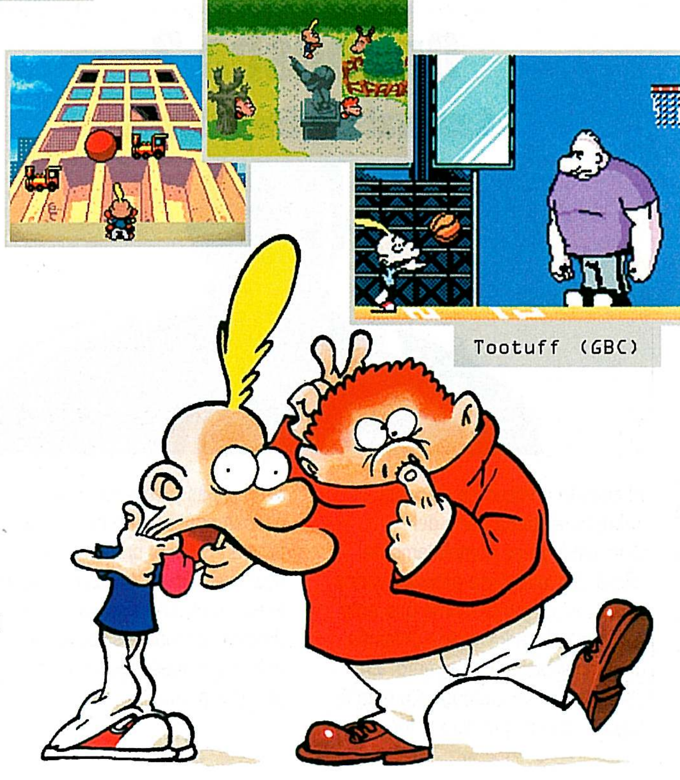
## Cancelado en Dreamcast

Para desgracia de todos los usuarios de una de la última consola de Sega, debido a los cambios de fundamentales en su mercado, Sierra ha decidido cancelar oficialmente la adaptación de su popular juego de primera persona Half Life.

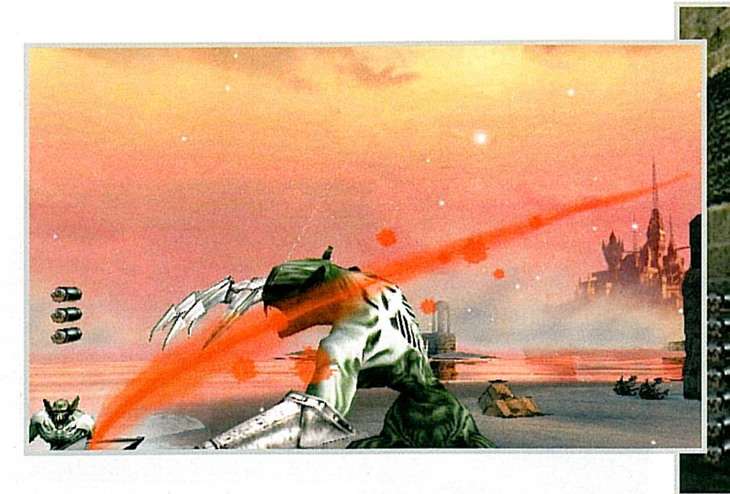
# Tootuff

## Party en Gameboy Color

La distribuidora francesa también nos traerá **Tootuff** para Gameboy Color. Programado por **Planet Interactive**, Tootuff es un niño de 10 años que, junto a sus amigos, debe recuperar los pedazos de una foto de Nadia, la chica más guapa de su escuela. Para hacerlo deberá completar el tablero superando todos los minijuegos de este party game, en el que podrán jugar varios jugadores con una sola Gameboy. El juego está basado en una serie francesa de animación que pronto veremos en nuestro país.



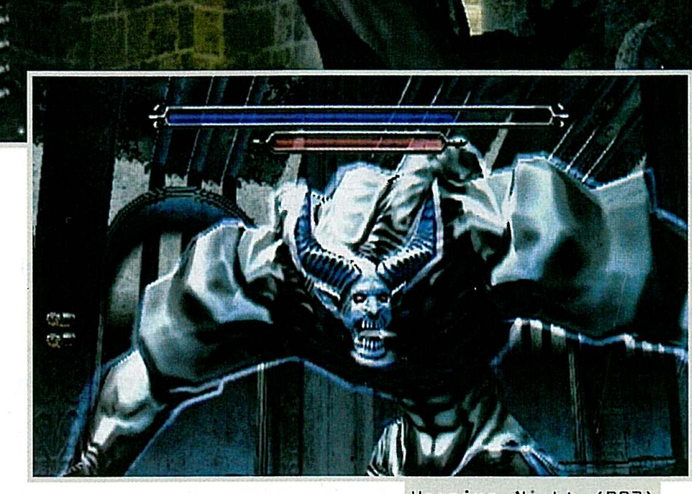
Tootuff (GBC)



# Vampire Night

## Mejoras en PS2 respecto a la recreativa

La adaptación para Play 2 del nuevo juego de disparo de Namco y Sega, Vampire Night aparecerá en los próximos meses con serias mejoras no encontradas en la recreativa. De este modo deberemos realizar las misiones que nos encomienden los distintos personajes con los que nos encontremos en el camino, a cambio de obtener nuevos objetos que emplear y balas de plata.



Vampire Night (PS2)

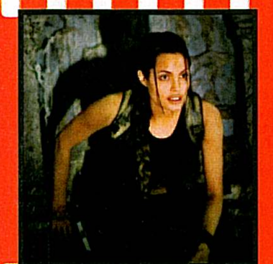
# Guilty Gear X

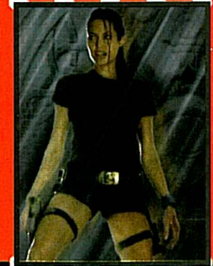
## Cambio de plataforma




Guilty GearX (PS2)

Tras su aparición para la Dreamcast, Sammy ha anunciado la adaptación de su popular juego de lucha Guilty Gear X para la Playstation 2 de Sony. Además de añadir todas las opciones aparecidas en la consola de Sega, la versión para PS 2 tendrá adicionalmente un modo historia y una galería de imágenes.





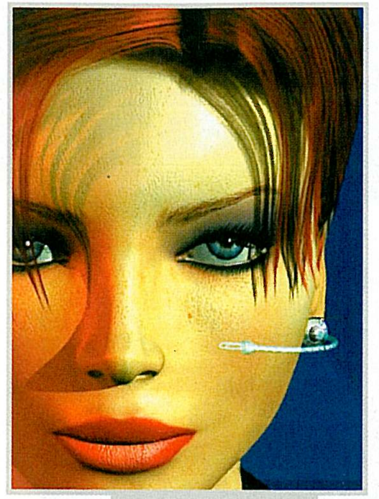
# Tomb Raider

## Del videojuego, a la peli

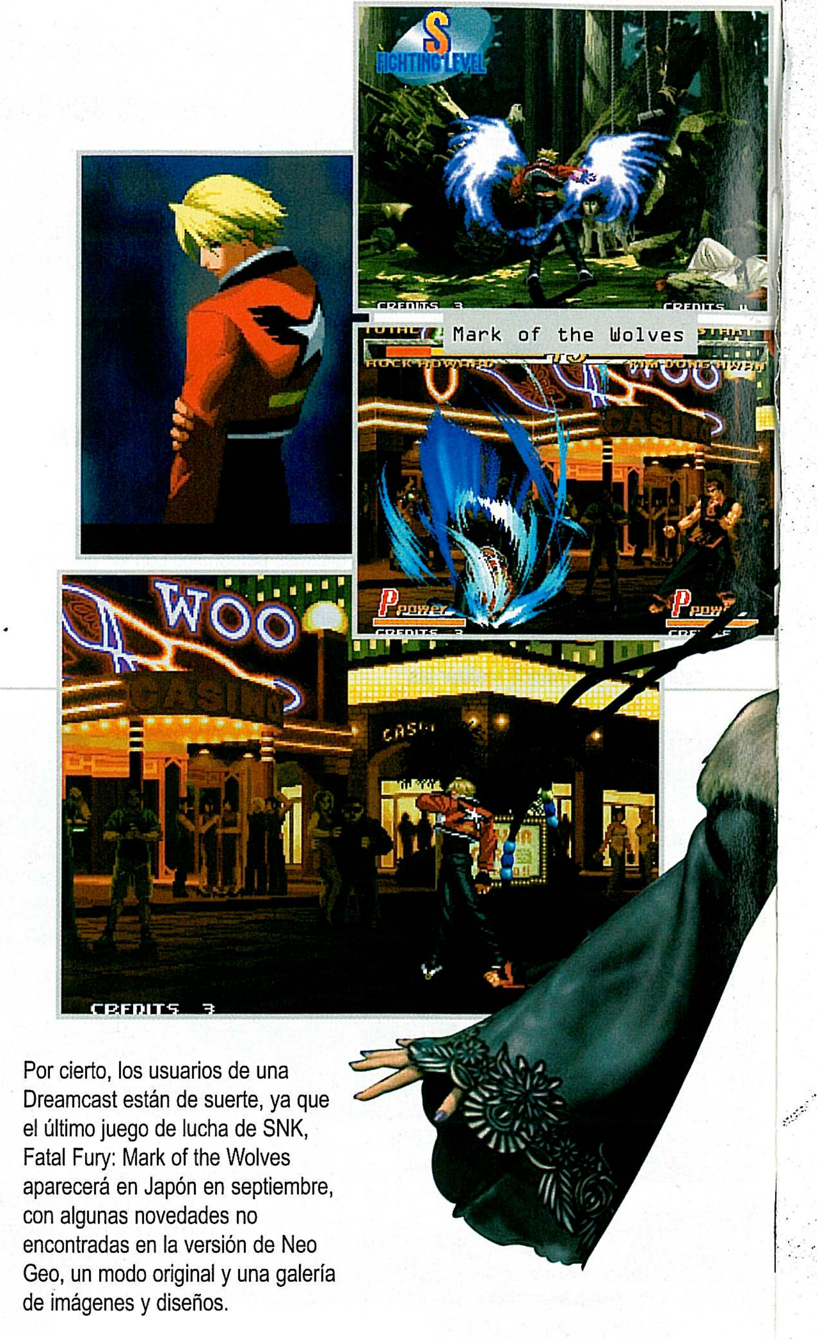
Ya se ha estrenado en los cines de toda España la "película" Tomb Raider, protagonizada por la angelical Angelina Jolie. Los aficionados al cine independiente de autor están pues de enhorabuena, ya que con bazofias como esta van a poder ensañarse durante mucho, mucho tiempo.

# Joanna Dark

## ¿estrella de un show televisivo?


«Jo» Dark

Para todos aquellos que disfrutaron de la magnífica primera parte, Nintendo acaba de anunciar el regreso de Joanna Dark en la secuela de su popular juego Perfect Dark. Su nombre: Perfect Dark Zero. Naturalmente, se tratará de una exclusiva de la GameCube de Nintendo, que anuncia enormes novedades con respecto a la primera parte y no únicamente en el apartado gráfico. Adicionalmente, Fireworks Entertainment, una productora televisiva ha confirmado la firma de un contrato con Nintendo para producir una serie sobre el personaje y una posible película a mediados del 2002.



Mark of the Wolves

# La salvación de SNK

## Pues no parece que esté muy muerta...

Grandes noticias para los fans de SNK. Tras su muerte más o menos definitiva en lo que respecta al mercado de los videojuegos, parece que hay muy serias esperanzas de que vuelva a pleno funcionamiento. Según parece, la aparición de una tercera compañía externa, cuya identidad de momento permanece siendo un misterio, ha salvado la situación, pagando prácticamente la totalidad de la deuda de SNK, sacándola de su precario estado. De todos modos, SNK va a vivir momentos difíciles, ya que solo conserva dos de sus cinco equipos de desarrollo, el del Metal Slug y el del Mark of the Wolves. Además, ha licenciado los derechos de su saga estrella, el King Of Fighters, a una compañía koreana y en la que actualmente está trabajando el viejo equipo de desarrollo de la saga. De momento, aunque se trata sólo de un rumor, se comenta que el próximo juego que SNK pretende realizar es su propia adaptación del SNK vs Capcom para recreativa, al igual que la quinta entrega del Samurai Spirits.

Por cierto, los usuarios de una Dreamcast están de suerte, ya que el último juego de lucha de SNK, Fatal Fury: Mark of the Wolves aparecerá en Japón en septiembre, con algunas novedades no encontradas en la versión de Neo Geo, un modo original y una galería de imágenes y diseños.



# Shrek

## De la peli, al videojuego

Tras el enorme éxito que esta obteniendo la película renderizada **Shrek** por todo el mundo, **TDK Mediactive** ha anunciado el desarrollo de un juego de aventuras basado en el film para la **XBox** de Microsoft (aunque sin descontar su desarrollo para otras versiones). En el




# Alianza entre Square, Namco y Enix

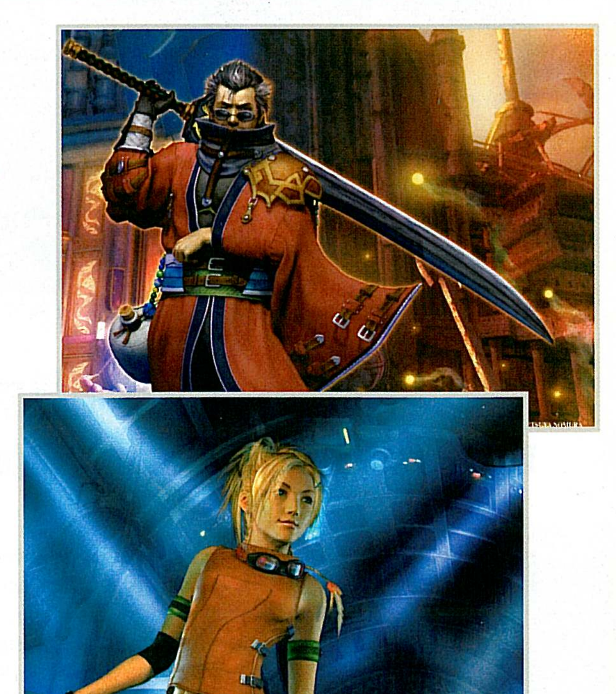
## Parece ser que usar los servicios de Playonline va a costar una pasta...

Sin duda esta es la noticia del mes. Tres de las compañías de desarrollo de videojuegos de mayor prestigio y poder de mercado japonés, Square, Namco y Enix han formado una hermandad compartiendo capital y acciones. Aunque se desconoce exactamente la amplitud de las expectativas de su acuerdo, ya han adoptado la primera medida común, que no es otra cosa que aprovechar el sistema de red de Square, PlayOnline para convertirlo en el más importante sistema online de todo Japón. De momento Sony Computer Entertainment y NTT Communication han apoyado el acuerdo, asegurando con ello el predomino de los juegos Online de la Playstation 2. Sin perder el tiempo, Enix ha anunciado que se encuentra en pleno desarrollo de un par de juegos online, entre los que se halla la primera versión para la red de la más conocida de sus sagas, Dragon Quest.

# Final Fantasy X

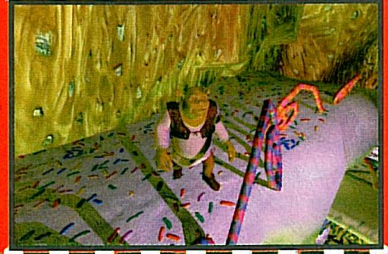
## Más personajes y minijuegos

Nuevas noticias aparecen para el esperado Final Fantasy X, como la aparición de Cid, que en esta ocasión será el calvo líder de la tribu Alvedo y padre de Rikku, uno de los personajes protagonistas. Además, se han desvelado los dos minijuegos del Final X, el primero de los cuales será el Blizzball, el deporte de pelota sumergida que practican Tidus y Wakka, y el segundo será un juego de traducción, en el que deberemos aprender a traducir el ficticio idioma Alvedo. Adicionalmente Square ha comentado que están planteándose usar el nuevo disco duro de la PS 2 como complemento al juego, para reducir el tiempo de carga hasta casi la inexistencia.



Final FantasyX (PS2)

juego podremos movernos por un enorme entorno tridimensional, dando a nuestro protagonista una gran libertad de acción. Se compondrá de cuatro mundos, tres niveles por cada uno y tres misiones por nivel dándole una media de vida que rondara alrededor de las ochenta horas, mucho mas que cualquier otro juego del mismo estilo. Adicionalmente, el equipo que se ha ocupado de la realización de la película proporcionará escenas animadas entre pantalla y pantalla, y por supuesto, llenas del mismo humor desenfadado que la ha hecho famosa.





# Z.O.E. para G.B.A.

## Luchas portátiles de robots

Konami ha confirmado la aparición de una versión de su popular juego de combate de robots ZOE, Zone of the Enders para la GameBoy Advance de Nintendo. El juego aparecerá con el subtitulo Z.O.E 2137 Testament, y tendrá una temática mucho mas desenfadada que el aire trágico del primero. Por lo que parece, gráficamente va resultar muy espectacular, incluso para tratarse de una gameboy advance.



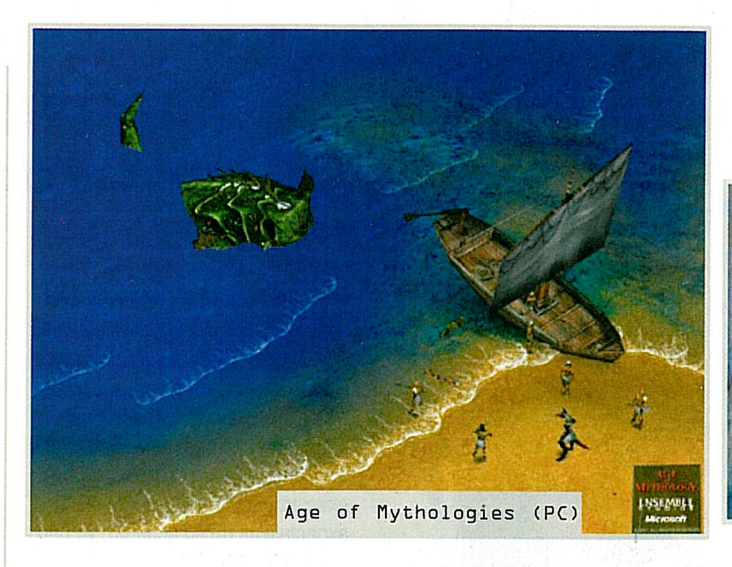
Zone of the Enders

# Novedades GBA

## Vifgin presenta un montón de juegos nuevos




A Virgin parece gustarle el futuro de la Game Boy Advance, por lo que se dispone a editar para la nueva portátil de Nintendo una buena lista de títulos entre los que se encuentran Kao the Kangaroo, Planet Monster, Prehistoric Man, Robocop, Army Men, European Super Leage, Ready 2 Rumble 2. Parece que la consola va a dar muy fuerte...



Age of Mythologies (PC)

# Age of Mythologies

## Nuevo juego de los creadores de Age of Empires

Tras ser comprada por Microsoft, la compañía Ensemble Studios, famosa por su saga Age of Empires está desarrollando su nuevo título Age of Mythologies, que como novedad con respecto a sus antiguas entregas, tendremos el control de las distintas criaturas mitológicas de cada cultura. El juego aparecerá naturalmente para PC, pero parece ser que también será uno de los primeros juegos de este tipo que se exportarán a la XBox. Esperamos más noticias.



Age of Mythologies (PC)

# Final Fantasy

## La Fuerza Interior

Con respecto al esperado estreno de Final Fantasy: La fuerza interior, se ha confirmado que la banda sonora será compuesta por el dos veces nominado a los oscars Elliot Goldenthal (por su trabajo en "Alien 3" y en "Esfera"). Adicionalmente, gozará de dos temas vocales, "The Dream Within", realizado por Lara Fabian, y «Spirit Dreams Inside», tema central de la película y realizado por el grupo japones L'Arc-en-Ciel. Por cierto, para los que le interese, la banda sonora de la película ya está a la venta desde el 3 de Julio, junto a un trailer extenso de la película.

# Nuevos juegos de lucha

## Ya casi están aquí DOA3 y Virtua Fighter 4



Dead or Alive 3

Parece que los aficionados a los juegos de lucha tridimensionales se preparan para recibir grandes noticias. El Dead or Alive 3 de Tecmo, que originalmente se dirige para la XBox y se rumorea que para PS2, estará finalizado en versión recreativa para poco después de final de verano. Aun no se ha dicho nada sobre la historia, pero se espera el mismo elenco de luchadores que en el DOA2 a los que se le añadirán tres nuevos luchadores. El nivel gráfico del juego es realmente excepcional, superando incluso a sus dos principales contendientes, el Tekken 4 y el Virtua Figther 4. Y hablando del rey de Roma, parece que ya se ha finalizado el período de beta test del Virtua 4, por lo que se espera su aparición inmediata para este verano. Por desgracia, aun tendremos que esperar un poco mas para su versión de PS2.



Virtua Fighter 4

# Tekken 4

## La Historia

Y continuando con la línea de juegos de combate tridimensionales, se ha desvelado la historia y los nuevos personajes del Tekken 4. Al parecer, se ambienta dos años después de que Jin Kazama derrotara a Ogre, tras lo cual Heihachi se vio incapaz de capturar al dios de la guerra y dominar su poder, al igual que de eliminar al ahora demoníaco Jin. Tras tomar una muestra del ADN de Ogre, Heihachi se percata de que la única manera de dominar su poder es usar el Gen Demoníaco, que solo Jin y Kazuya poseían, por lo que busca a su nieto con desesperación. Pero en su búsqueda encuentra algo mucho más interesante... a su fallecido hijo Kazuya. Al parecer, tras ser lanzado al volcán, Kazuya fue rescatado por la Corporación G y devuelto a la vida en sus laboratorios. Heihachi, que tras atacar los laboratorios de la Corporación G y descubrir asombrado la supervivencia de su hijo, decide convocar el cuarto Torneo Tekken, con la esperanza de atraer a su eterno rival. Por supuesto, Kazuya, a pesar de que se trata sin duda de una trampa, acepta el reto para desembarazarse de una vez por todas de su padre.



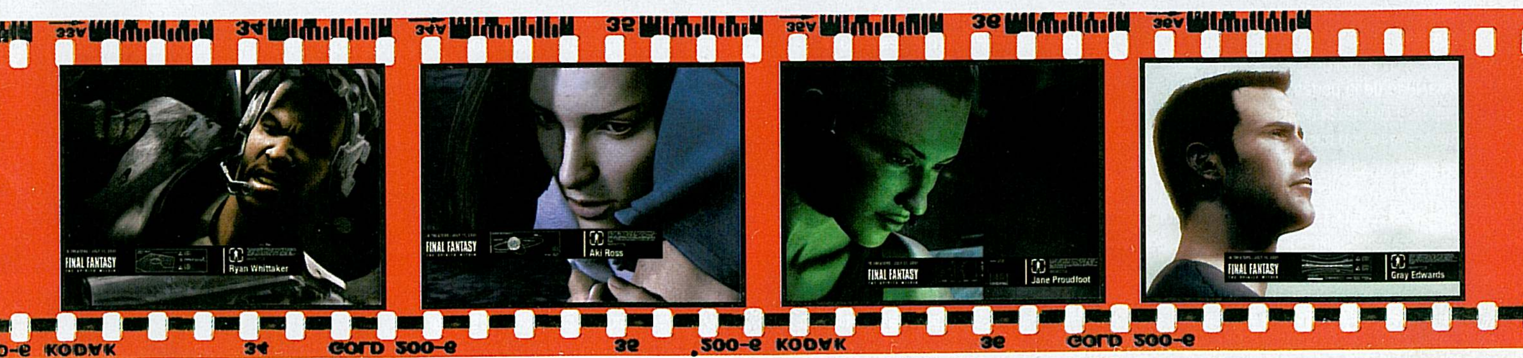







Tekken 4 (PS2)













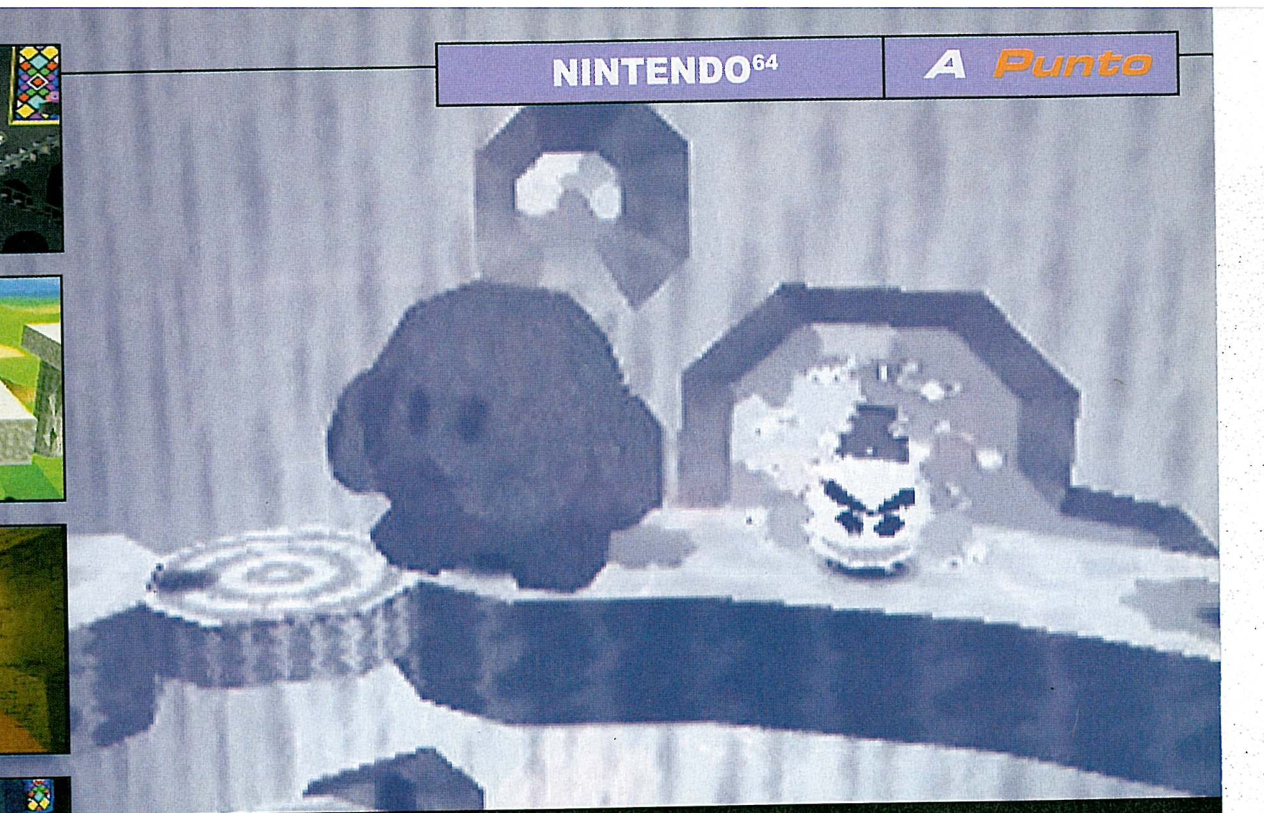

# final fight ONE

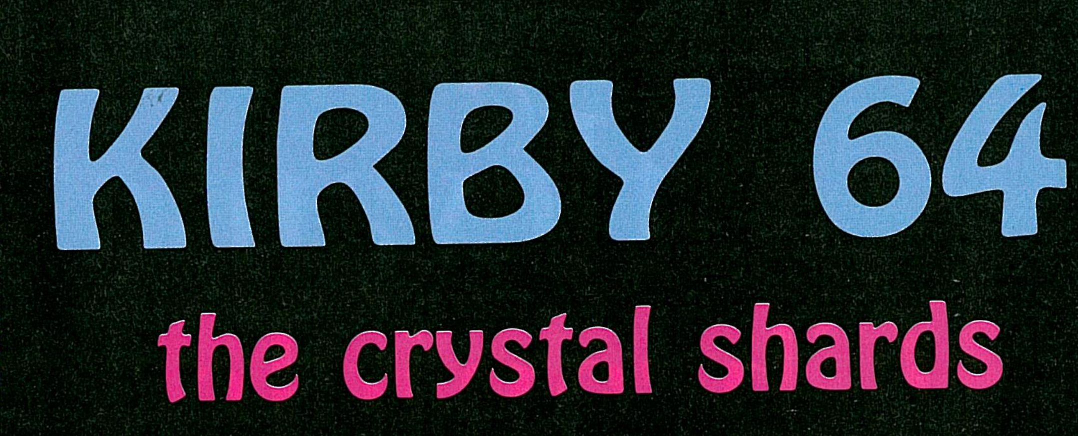
Sin duda, el Final Fight One se ha convertido en uno de los títulos mas esperados y deseados de la nueva consola portátil de Nintendo. Capcom ha relanzado con completa gloria uno de sus clásicos indiscutibles, el Final Fight, y lo ha hecho de un modo sencillamente increíble.

Para todos aquellos que dudaban de la capacidad de la portátil de Nintendo, hay que decir que es la adaptación más fiel que se ha hecho hasta el momento de la recreativa original. Gráficamente es casi idéntico, con personajes bien realizados, buenos escenarios y una gran animación. De todos modos, se agradece en sobremanera la inclusión de nuevos gráficos como las caras de los personajes, perfectamente realizadas durante la presentación de los enemigos, que no sólo le dan un agradable aspecto visual al juego, sino que además te introducen más en la historia. En cuanto al sonido lo mismo se puede decir, aunque de hecho es incluso mejor que la recreativa original, gracias a las mejoras de la Advance. Por lo que respecta al juego, el desarrollo es también idéntico al clásico. La historia comienza cuando la hija del alcalde Haggar es secuestrada por una banda criminal, y este junto a al prometido de su hija Cody y el ninja Guy deberán recorrer la ciudad entera para rescatarla. El objetivo del juego es pues acabar con los distintos enemigos que se interpondrán en nuestro camino a lo largo de diversas pantallas hasta enfrentarnos al jefe de turno. La jugabilidad es clásica, un botón para golpear y otro para saltar, y ambos a la vez realizan un ataque especial que abate a tus enemigos a cambio de un poco de tu vida. También es posible agarrar a tus enemigos y lanzarlos, pudiendo usar su cuerpo como arma, o aprovechar las diversas que se encuentran repartidas por el camino.

La opción más novedosa del juego radica en un sistema de puntos con el que puedes comprar trucos y secretos, cosa que Capcom ha empezado a incluir últimamente. Así, cada vez que finalices una pantalla conseguirás una cantidad determinada, según en que condiciones la hayas pasado, que luego invertirás como quieras, desde elección de pantalla a auto golpe apretando el botón. Adicionalmente, Capcom ha incluido la posibilidad de jugar con dos nuevos personajes, Alpha Guy y Alpha Cody, que son las versiones del Street Fighter Zero de ambos personajes.

En definitiva, el Final Fight One es un gran juego de combate que no solamente mantiene un genial nivel, a pesar de haber pasado tantos años, sino que es un clásico que todos tenemos la oportunidad de jugar con decenas de mejoras y nuevas ventajas. Hay que agradecer ante todo que no se han limitado a realizar una simple adaptación, sino que han añadido nuevos elementos y variaciones que le dan gracia incluso si ya lo has jugado y terminado. Un diez por Capcom y Nintendo, esta vez, se merecen un sobresaliente. Esperemos que no tarde mucho en llegar.





# KIRBY 64
## the crystal shards

¿Quién nos iba a decir a nosotros que Kirby sí que iba a tener una versión en 64 bits? En Julio, después de más de un año de su aparición en USA, la bola de gelatina inhaladora de enemigos más famosa del mundo de los videojuegos aparecerá para Nintendo 64. El juego mantiene todo el aspecto infantiloide de la serie y conserva la esencia de los arcades de plataformas 2D de la NES. De hecho, el juego emplea la misma técnica que Yoshi's Story de N64, unos gráficos 3D con la perspectiva limitada que dan una sensación de bidimensionalidad muy adecuada para el juego. Kirby sigue siendo una bola viscosa con la costumbre de comérselo todo y así absorber los poderes de sus enemigos; la novedad de este título es que ahora podrá combinar diferentes habilidades para crear los llamados «Power Combos». Me explico: si Kirby se come a un enemigo que tiene la habilidad de *cortar* y más tarde se come a otro con la habilidad de *quemar*, tendrá la posibilidad de combinarlas para obtener una habilidad nueva: la *espada flamígera*, resultado de las dos anteriores. Hay 7 habilidades básicas que pueden combinarse todas entre sí. Como veréis, el abanico de posibilidades es bastante amplio, y por lo visto será necesario combinarlas todas para resolver todos los puzzles que presenta este original plataformas. The Crystal Shards también incluye tres juegos independientes para varios jugadores, como ya viene siendo habitual en la Nintendo 64. Con tres amigos (o mejor, amigas) más podremos jugar a minijuegos como las carreras de saltos (una carrera avanzando un espacio o dos según sea necesario evitar los obstáculos), la caza del tablero de damas (en la que deberemos eliminar con nuestro láser las baldosas ocupadas por nuestros enemigos) o la recogida de frutas (jueguecillo en el que van cayendo frutas desde lo alto de la pantalla y has de recogerlas en tu cesto antes que los demás); unos minijuegos bastante simples pero que sirven para alargar un poco la vida del cartucho.







# Castlevania Chronicles







Todo parece indicar que la moda de rehacer clásicos es una costumbre a la que las grandes compañías están tomando desde últimamente. Ahora Konami, dispuesta a seguir la costumbre, ha sacado una nueva versión de uno de su clásicos más legendarios que en nuestro país jamás llegó a aparecer. El Castlevania Chronicles es exactamente lo que dice su nombre, el Drácula del ordenador X68000, que ahora aparece como uno de los últimos títulos para la Playstation de Sony. El juego en sí son dos versiones, la original, que es una conversión idéntica al juego antiguo, y una versión remodelada que pretende ser la versón actualizada del juego.

En sí el juego consta de siete pantallas que deberemos atravesar derrotando a los generales del señor de las tinieblas hasta enfrentarnos finalmente al mismísimo Drácula. Eso sí, no esperes que sea una misión fácil, ya que la dificultad del juego en las pantallas finales es realmente enorme, y acaba convirtiéndose en un auténtico reto conseguirlo. Pero en cuanto a lo que respecta a la jugabilidad en sí, resulta excepcionalmente simple, especialmente si has jugado a Castlevanias más modernos, pero al fin y al cabo no es otra cosa que un juego antiguo importado a una consola de nueva generación, por lo que no se puede esperar mucho más. De todos modos, hubiera sido de agradecer que se le añadiera a la versión retocada algún elemento original además de saltar y pegar latigazos, como técnicas especiales o ataques finales con las armas, cosa que hubiera añadido una enorme variedad en el manejo. Gráficamente es lo que cabía esperar, un juego que tiene ya muchísimos años encima, pero de todos modos, habiendo realizado















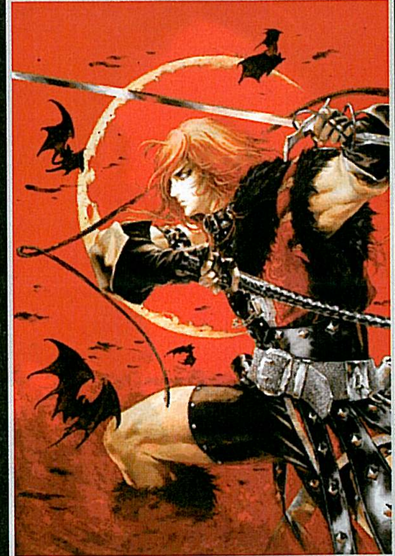




Konami una reedición de lujo con un juego gráficamente retocado, hubiera sido también de agradecer que se hubiera esforzado un poco más. Pudiendo jugar a ambas versiones, la original y la retocada, te das cuenta de que los cambios son realmente mínimos, y lo único en lo que aprovecha una consola de 32 bits es en el uso de unas cuantas transparencias y explosiones al eliminar a lo malos. Eso sí, de entre todos los retoques, la música es el que más se nota el cambio, que pasa de ser un simple midi a melodías orquestadas de verdad. Da gusto escuchar la sinfonía de Vampire Killer mientras te introduces en el clásico. Aunque en sí me resulta un juego más que entretenido, a pesar de sus carencias, sí reconozco que tengo una queja más que seria. ¿Por qué si han decidido hacer un Castlevania Chronicles solo han incluido un único juego, teniendo la oportunidad de introducir la saga entera, aunque fueran solo las versiones originales? Hubiera sido realmente fantástico…

Pero en definitiva, Castlevania Chronicles es un juego que en mi opinión promete más de lo que da, aunque resulta melancólico poder jugar finalmente a un juego que en su época, fue todo un mito inalcanzable. Esperemos que algún dia llegue a España, aunque parece algo difícil encontrándonos en la etapa final de la Playstation.



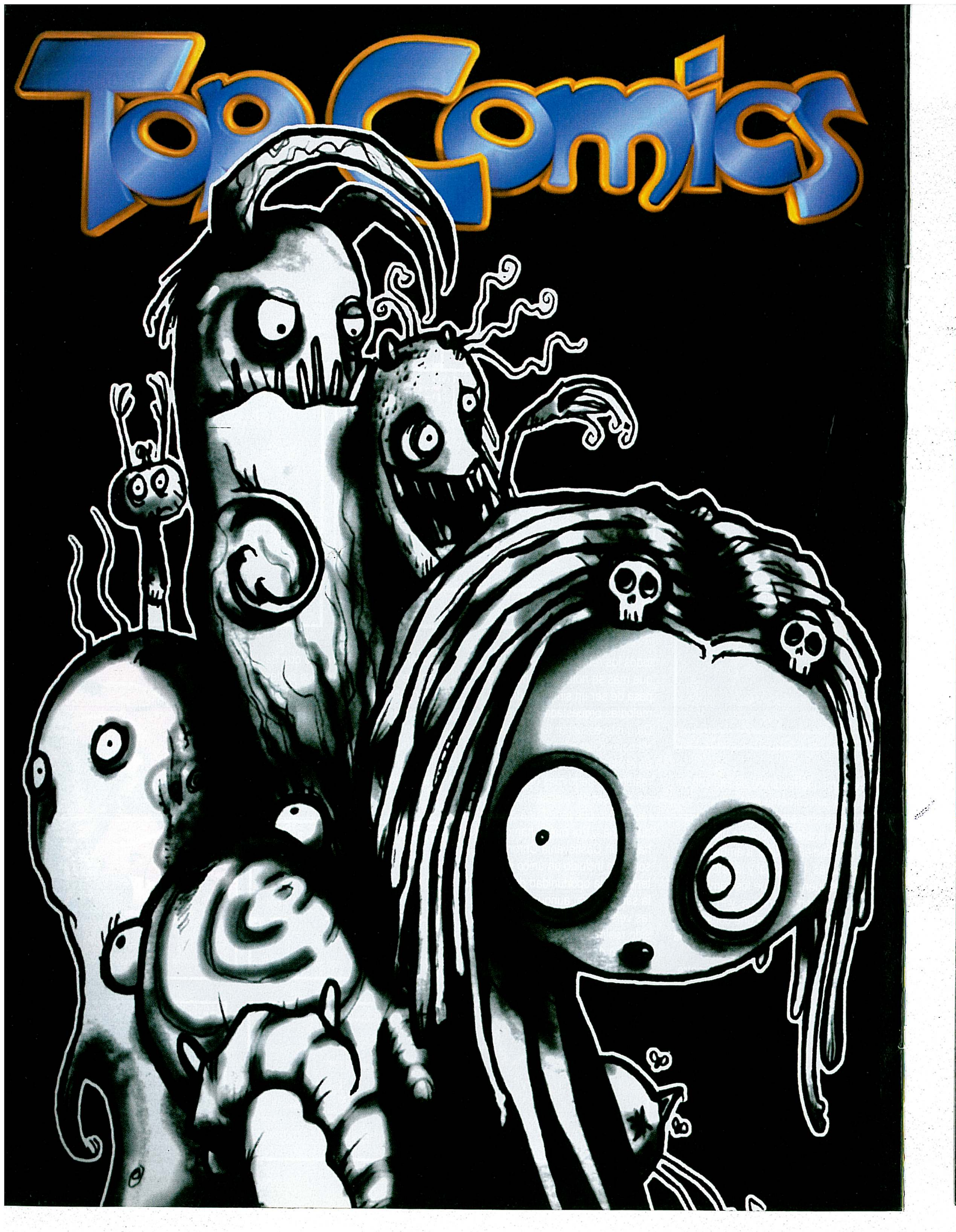













Top Comics




## Cómo funciona esta sección

Nuestro equipo de revisión de juegos está compuesto por jugadores de todas las plataformas y aficionados a todos los géneros posibles. Así, un redactor especializado en juegos de rol puede transmitirte mejor el feeling de un juego de rol que un redactor especializado en juegos de plataformas, ¿o no?. De esta manera se asegura la calidad de todos los artículos (ejem...) y el máximo disfrute de la revista. Pero el nexo común de todos los que hacemos esta revista es que nos encantan los buenos juegos. Sean de la plataforma que sean. Y del género que sean. Nos gustan los buenos juegos. Como a tí.

Así que, si un juego es malo, te lo diremos claramente y se verá reflejado en su ridícula puntuación. Si un juego es mediocre no le verás pasar del 60%. Y si es muy bueno puede llegar a una puntuación altísima. Sólo pasarán del 90% los juegos excepcionales, que enganchen como pocos y posean una jugabilidad fuera de lo común. Mucho nos tememos que rondando el 100% tan sólo estarán los juegos que creen género. Los mejores y más originales: así de exigentes somos con la blancura de nuestra ropa. Aquí tienes un esquema de cómo funciona una review:







ficha técnica

título del juego

nombre y aspecto del redactor

el encabezado indica que estamos en una review y para qué plataforma

A veces sucede que jugando a un juego, tienes la sensación de haber visto antes algo parecido. Cuando creamos que el feeling o la técnica de un juego se adecúa bastante al de otro aparecido anteriormente, te lo mostraremos. Sin embargo también puede que el juego ofrecido no sea muy bueno, en cuyo caso te ofreceremos una alternativa.

El sistema de puntuación de un juego está basado en una puntuación para gráficos, otra para sonido y otra para jugabilidad, pero el resultado final no es la media de las puntuaciones anteriores. ¿Por qué? Pues porque en el potencial de entretenimiento de un juego influyen otros factores que no pueden reflejarse en estas puntuaciones (atmósfera, guión, manejo, etc.). La puntuación global será más parecida a la cifra de jugabilidad que a cualquier otra. ¿Por qué entonces incluímos las típicas notas de gráficos y sonido? Porque son las que reflejan las capacidades técnicas del programa en relación a su máquina. Por eso.

## este mes:


SONIC ADVENTURE2


FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE


EXTERMINATION


LE MANS 24H


EXCITEBIKE 64


UNREAL TOURNAMENT


COMMANDER KEEN


MEGAMAN X5



18 WHEELER


CONFIDENTIAL MISSION



SUPER MARIO ADVANCE


THE BOUNCER


BREATH OF FIRE IV


CRAZY TAXI2

RAYMAN ADVANCE

WACKY RACES

DAVE MIRRA BMX: MAXIMUM REMIX

# SONIC ADVENTURE






por Black Cat






| sonic adventure 2 |
|---|
| programador: SEGA (SONIC TEAM) |
| distribuidor: SEGA |
| DREAMCAST |
| ·1-2 jugadores |
| 6.990 pts |

## la aventura *continúa*

Después de dos años de espera, Dreamcast nos da la oportunidad de disfrutar una vez más de las correrías de Sonic. Sonic Adventure 2 sigue la estela trazada por su predecesor, es decir, nos permite vivir una auténtica aventura (como reza su nombre) más que un simple plataformas. El tiempo ha pasado desde que Robotnik intentara hacerse, una vez más, con el mundo. Pero la tranquilidad no iba a durar para siempre, y el malévolo doctor siempre tiene algún as en la manga, además de no estar dispuesto a jubilarse aún. Ésta vez ha recurrido a un antiguo proyecto que desarrolló su abuelo, el Dr. Gerald Robotnik, y del que tenía posesión el ejército. Éste proyecto resultó ser Shadow, un proyecto de vida perfecta, de aspecto muy parecido a Sonic (es más, al principio nuestro villano lo confunde con él) y que desarrolló con la espe-









ranza de sacar de éste una cura para la enfermedad de Maria, su nieta, hace 50 años. Pero algo no salió según lo planeado. Así, y de esta forma se abre ante Sonic y sus compañeros: Amy Rose, Knuckles y Tails, una nueva lucha contra el Doctor Robotnik y su nuevo aliado, Shadow, a quien se les sumará Rouge, una murciélago de habilidades semejantes a las de Knuckles que busca la Master Emerald, que esta custodiada por éste último.

Gráficamente es muy parecido al Sonic Adventure, pero se nota un mayor depurado en los polígonos, corrigiendo algunos pequeños fallos de la primera parte. La sensación de velocidad es realmente espectacular, y aunque en un principio pueda parecer incontrolable, te acostumbras enseguida. Los escenarios, al igual que en cualquier Sonic, son coloristas y muy bonitos, llenos de buen gusto y de ese cuño que se nota en cualquier juego hecho por el Sonic Team. Cabe añadir que el propio diseño de algunos escenarios está cuidado de forma que acentúe la sensación de velocidad, al igual de las cámaras, que si bien en algún mo-

*Shadow es uno de los nuevos enemigos de Sonic en este último capítulo.*



Estos engendros tamagochianos ya aparecían en la primera parte de Sonic Adventure.

No hay duda de que Robotnik es uno de los malos más esperpénticos que hemos visto en un videojuego.

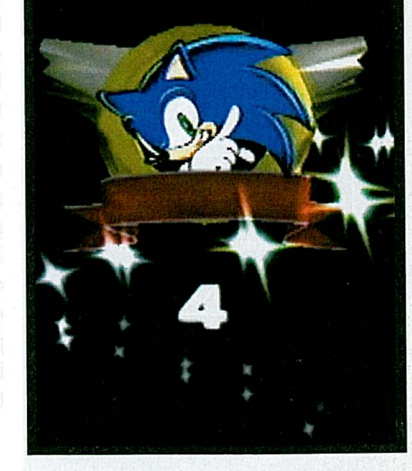
mento puedes encontrarte mirando a alguna pared, son muy correctas y su posición muy estratégica.
Los efectos de sonido son muy correctos, siendo algunos los mismos de toda la vida. La música está bastante bien y gusta (aunque en mi opinión nunca llegarán a superar la del Sonic CD), aunque hay que reconocer que si te enganchas en algún lugar o te cuesta encontrar algo y la fase se alarga, es inevitable que se te vuelva tediosa, como la de Knuckles, que después de haberme enganchado en una fase durante diez minutos casi me vuelvo loco. Cada personaje tiene un tema, que será el que normalmente escuchemos cuando salga, en vez de una canción por escenario.
La jugabilidad... qué decir, es un Sonic, y no se puede negar. Tiene la marca del Sonic Team en todo. Idénticamente que en la anterior parte no echas en falta en ningún momento, y que me perdonen los puritanos, las 2D tradicionales. Sonic ahora tiene nuevas habilidades, como la de poder deslizarte por las barandillas, además de otras que le conferirán los nuevos items, como las zapatillas que toman velocidad a través de los anillos. Las fases se van alternando entre unos y otros, así que podrás llevar a Tails con su avión transformable (parece una




Valkyria de Macross) o a Knuckles, con el que tendremos que ir buscando los fragmentos de la Master Emerald. El juego presenta también una novedad, y es la posibilidad de jugarte la historia de por dos caminos opuestos, con el Hero Team (Sonic, Knuckles y Tails) o el Evil Team (Shadow, Rouge y Robotnik), tu eliges. Esto le da mucha más vida al juego. Además el juego cuenta con el modo 2 jugadores, además de múltiples opciones y, si dispones de conexión a internet, conectarte a la web oficial para poder acceder a más opciones. Aparte de todo esto, nos encontramos además con dos minijuegos, el de los Chao, que ya encontramos en el Adventure y un divertidísimo juego de coches, ideal para jugar con los amiguetes.

En conclusión, ¿eres un fan de Sonic?, pues no sé a que estás esperando, y si no lo eres también: Probablemente sea uno de los mejores plataformas que van a pisar la Dreamcast. Destila calidad y buen hacer por todas las pistas de este GD, una adquisición de la que no te arrepentirás.

*A pesar de su «atractivo» aspecto, Rouge es una de las malas junto a Shadow y Robotnik.*



# FUR FIGHTERS

## VIGGO'S REVENGE

por Ricar González

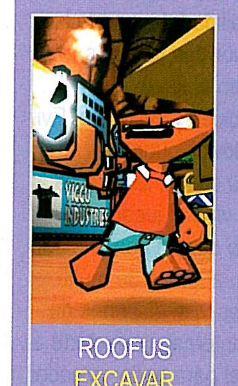
**fur fighters viggo's revenge**

| | |
|---|---|
| programador: | BIZARRE CREATIONS |
| distribuidor: | ACCLAIM |
| PLAYSTATION2 | |
| ·1-4 JUGADORES (CON MULTITAP) ·MEMORY CARD: 208KB | |
| 9.990 pts | |

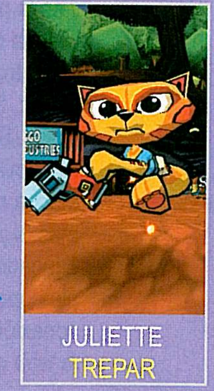
## pequeños peluches *asesinos*

Aunque hace ya algún tiempo que los peluches asesinos aparecieron para Dreamcast, lo cierto es que el lavado de cara es lo suficientemente bueno como para justificar esta nueva versión para la plataforma de Sony. Buena parte de la culpa la tiene el *"toon shading"* empleado en los gráficos, que hace que parezcan dibujos animados y que ya habíamos visto en otros títulos de Dreamcast como Jet Set Radio o Sonic Shuffle. Fur Fighters es una mezcla entre un arcade de plataformas y un shooter en tercera persona, un tipo de juego bastante inusual en la Playstation2, y que demuestra lo que vale especialmente en su modo 4 jugadores (que al contrario que en Dreamcast, sólo podrás disfrutar si tienes un multitap). El juego nos pone en el papel de unas criaturas de aspecto infantil y adorable, armadas hasta los dientes, cada una con su propia personalidad y sus propias habilidades. Podremos cambiar de criatura gracias a unas esferas de teletransporte que nos permitirán alternar entre uno y otro personaje. Nuestro objetivo es recoger el mayor número de tokens



ROOFUS
EXCAVAR



JULIETTE
TREPAR



CHANG
COLARSE







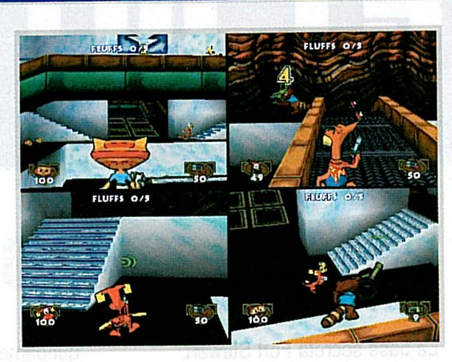
dorados posible y rescatar a todos los "babys" (versiones en miniatura de los protagonistas) de cada mundo. Cada "baby" sólo puede ser rescatado por su correspondiente personaje, lo que hará que demos vueltas y vueltas hasta encontrar el teletransporte de cambio adecuado. Recogiendo todo esto abriremos la entrada a nuevos mundos y continuaremos nuestra aventura en solitario. Uno de los aspectos más graciosos es el uso de las habilidades de cada personaje y, aunque los puzzles son de lo más evidente, dan una variedad al juego que puede ser explotada en el modo multijugador, que personalmente considero el leit motiv del juego. Con 2 personas se pueden diputar unos "deathmatch" de antología, pero con 4 personas los niveles de adicción suben hasta extremos poco vistos en la PS2. Las habilidades de los personajes pueden utilizarse en las partidas multijugador para acceder a niveles de otra manera inaccesibles, y así conseguir armas mucho más potentes que nos supongan una ventaja frente a nuestros adversarios. Las "arenas" multijugador son mundos temáticos de lo más variado: podemos jugar en los escenarios de las películas de James Bond o Alien, u optar por el interior de una pirámide egipcia o una habitación llena de juguetes para empezar a repartir plomo. Los personajes elegirán su vestimenta en función del escenario, así que no te extrañe ver a un pingüino con escafandra o a un mapache con gafas de sol y traje de chaqueta repartiendo tiros sin parar mientras escuchas un tema de una película de 007.




N64

## se parece a...

...**Donkey Kong 64** (Rare, 1998). Tanto el modo de un jugador como el multijugador se parecen considerablemente al juego de la familia Kong. Sin embargo, aunque la influencia parece clara, existen grandes diferencias a la hora de manejar las armas. Fur Fighters tiene un armamento «real» y mucho más variado, que hace que las partidas multijugador resulten mucho más amenas que las del juego de Rare, pero Donkey Kong 64 es insuperable en su modo de un solo jugador. Fur Fighters parece más bien lo contrario: un juego pensado para el multijugador con una buena aventura en solitario como segunda opción.




## COMENTARIO

**gráficos**

GFX **90**

Excepcionalmente claros y nítidos gracias al toon shading empleado. Todo un acierto.

**sonido**

SFX **84**

Música de calidad y efectos sonoros más que dignos, destacando la magnífica caracterización de las voces de los personajes.

**jugabilidad**

JUG **84**

Maravilloso modo multijugador (eso sí, si tienes multitap). Excelente deathmatch para 2 jugadores (sin necesidad de multitap). Buen modo aventura.

**GLOBAL**

**85**

Genial si tienes amigos con quien jugar. Si no, réstale 5 puntos a la nota global (y replantéate tu vida)

### PERO... ¿ESTÁS SEGURO DE QUE SABES CÓMO USARLA?



RICO
BUCEAR



BUNGALOW
SALTAR



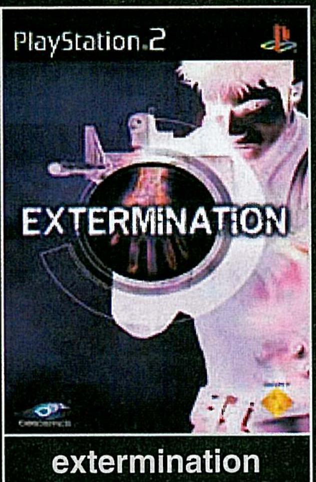
TWEEK
VOLAR

Las habilidades son imprescindibles para acabar la aventura y además añaden mucha diversión en el modo multijugador. Para emplearlas solo tienes que emplear el botón de saltar en el momento y lugar adecuados: montículos de tierra en el caso de **Roofus**, paredes con manchas para **Juliette**, pasadizos con **Chang**, agua con **Rico**, y cualquier sitio con **Bungalow** y **Tweek**.

# extermination

por Oscar

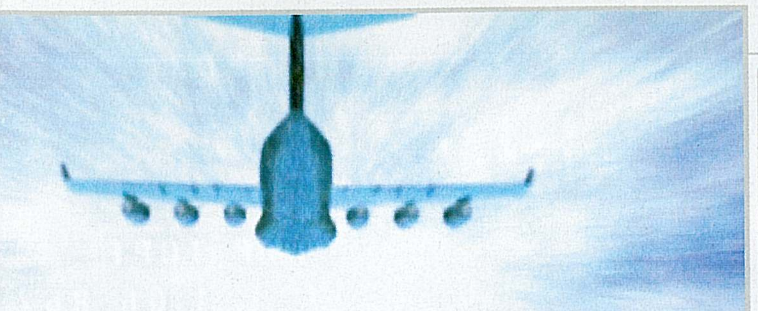
## virus en el ártico



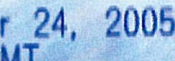

| extermination |
| --- |
| programador: DEEP SPACE |
| distribuidor: SONY CEE |
| PLAYSTATION2 |
| ·1 jugador ·memory card 90 Kb |
| 9.900 pts |

La base secreta Fort Stewart, situada en el Antártico, ha dejado de emitir señales de vida... así se presenta la situación cuando los componentes de un equipo de fuerzas especiales de marines son enviados para que investiguen los sucesos y aclaren los hechos. ¿Te gusta el Resident? Si la respuesta es sí, aquí tienes el primero (pero no el último, seguro) al más puro estilo para tu Playstation 2. En un entorno gélido, árido y de lo mas terrorífico tendremos que averiguar todo lo que podamos sobre lo que está pasando y conseguir reunirnos con los supervivientes de nuestro equipo, para ello contaremos con la ayuda de nuestra amiga "metralleta", que podremos ir personalizando a medida que consigamos repuestos y mejoras para ella. Por si nos quedamos sin su ayuda (o mejor dicho sin balas) tendremos también la opción de usar un útil cuchillo y varios objetos de recuperación de vida. Pasando al apartado gráfico y técnico, los movimientos del personaje son buenos, realistas, quizás deberían de incluir otras opciones, pero su simplicidad de manejo y su calidad gráfica, muy depurada, al nivel de lo que se espera de una de una consola como la Playstation 2 son uno de sus mayores alicientes. El complejo por el que nos movemos está bien creado, realmente causa esa

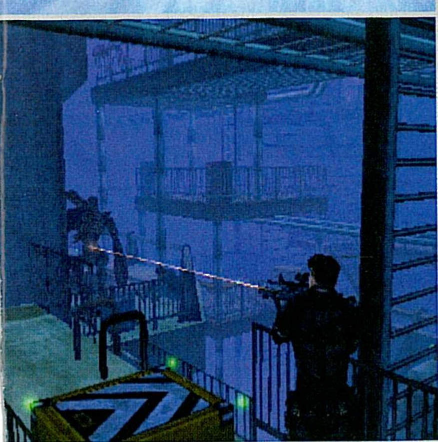








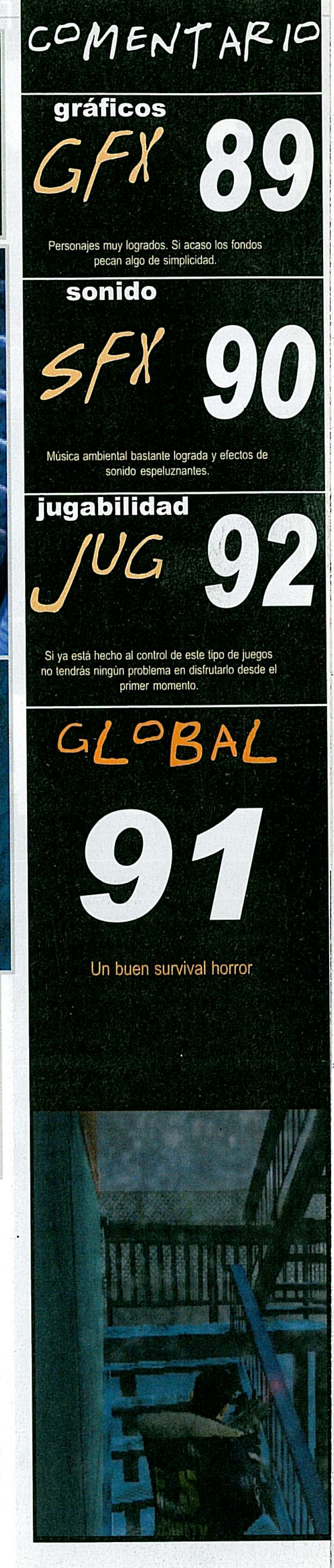




Puedes llegar a la planta baja usando el ascensor del almacén subterráneo.

sensación de intriga y terror que quiere mostrarnos el juego pero podría ser mejor, está mas conseguido el personaje en sí que los elementos que le rodean. Las criaturas que encontraremos durante el transcurso del juego son de lo más pintorescas, horrorosas y originales que puedas encontrar, un detalle a agradecer es la elevada inteligencia artificial de que disponen, no son ni tontas ni fáciles, sino todo lo contrario. Extermination tiene el nivel de dificultad justo, ni muy fácil, ni muy difícil, en su punto, lo suficiente como para pensar las situaciones con detenimiento y no movernos como unos locos dando tiros. La trama del juego resulta interesante, durante su transcurso podremos enlazar cabos sueltos, tanto de la situación como del protagonista y su oscuro pasado. La música realza el ambiente con unas melodías apropiadas, suaves y tétricas que conseguirán ponernos el corazón en vilo en más de una ocasión. Los sonidos, aunque escasos dado la soledad en la que nos encontraremos, están bien realizados. Se hecha en falta que los diálogos no estén traducidos, tan solo subtitulados, pero teniendo en cuenta la cantidad de idiomas en los que está subtitulado se comprende, aunque una versión totalmente en nuestro idioma sería de agradecer.

En resumen, un juego con el que podemos entretenernos nuestras horas, con el que nos sentiremos impacientes por encontrarnos con "aquello que anda suelto" y ansiosos por que desaparezca. Un juego que consigue introducirnos en la trama, con un perfil de personaje bien definido, con unos buenos gráficos y unos efectos conseguidos, un buen juego que no debes dejar pasar si te van este tipo de aventuras, y si no te van, prueba, puede que con un poco de tiempo cambies de opinión.



# LE MANS 24Hours

por Black Cat

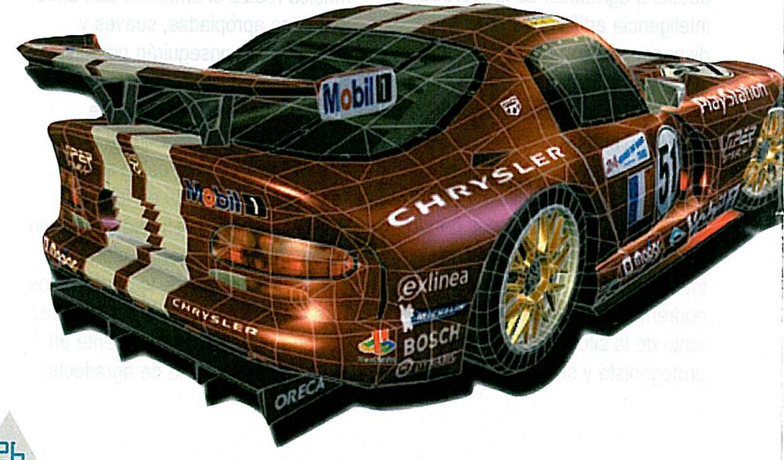
## un día en las carreras

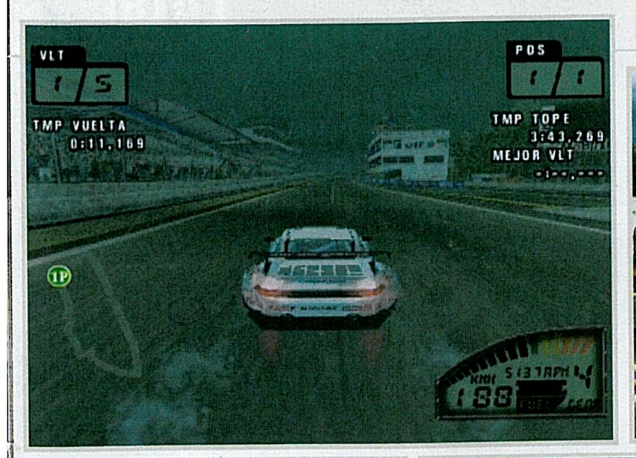
| le mans 24 hours |
|---|
| programador: INFOGRAMES |
| distribuidor: INFOGRAMES |
| PLAYSTATION2 |
| ·1-2 jugadores |
| 9.990 pts |

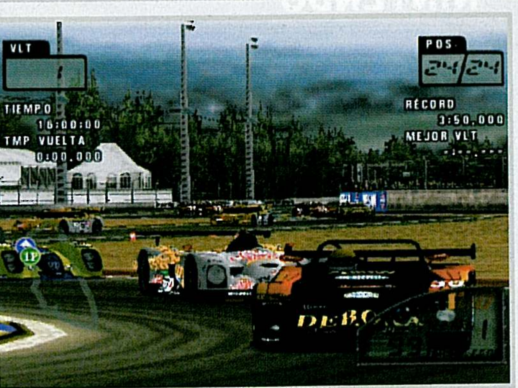
Aun esperando la salida del esperado Gran Turismo para PS2, por su parte Infogrames nos deleita con su 24Horas de Le Mans, una de las mejores opciones automovilísticas que nos brinda la caja negra de Sony. Como su nombre indica, este juego se ambienta en la mítica carrera de Le Mans, brindándonos la oportunidad de participar de este gran evento tranquilamente desde nuestro pad.

El juego se nos presenta con un menú de opciones bastante respetable, justo después de la pantalla de presentación de rigor. En ella podremos elegir desde el modo de uno o dos jugadores, el volumen de la música, etc... que a su vez te permite acceder a submenús, pudiéndote ajustar la carrera y tu vehículo como más te guste. Así, sin grandes y complicadas opciones, sino más bien todo lo contrario, es decir, de forma sencilla , escueta y precisa, podemos lanzarnos a la carrera.

Una vez ya en marcha el juego, nos encontramos con unos coches llenos de detalles y muy bien modelados, corriendo a través de los circuitos perfectamente ambientados que nos presenta en pantalla. Los coches se comportan de una manera perfecta, y si tenemos en cuenta las bonanzas de poder usar el analógico derecho (R3) como acelerador y freno nos permite sentir fielmente como si















COMENTARIO

**gráficos**

GFX 78

Bastante bien elaborados, excepto algunos fallitos, dan la talla para un juego de 128 bits.

**sonido**

SFX 72

Cumplen si más, dotando de una ambientación apropiada. Una lástima que la música resulte monótona.

**jugabilidad**



JUG 83

Lo mejor del juego. Los coches se comportan con mucha coherencia, además de demostrar una sensibilidad muy ajustada al pad.

GLOBAL

79

Aunque es inevitable hacer referencias al GT3, el juego se convierte en una buena compra principalmente por su jugabilidad. Recomendable.

cogiéramos el coche de verdad, apretando o reduciendo en las curvas, y pudiendo hacer trazadas realmente espectaculares. De la misma forma, la sensación de velocidad ha sido muy cuidada, viendo incluso (desde la vista externa) cómo se condensa aire en el borde de los alerones cuando superamos los 300 Km/h, a la vez que el coche vibra ligeramente al alcanzar altas revoluciones; impagable. La climatología también es otro de los puntos fuertes del juego, ya que podremos ver cómo anochece o va amaneciendo mientras corremos o cómo el tiempo va cambiando hasta el punto en el que la lluvia puede arreciar tanto que pierdes visibilidad. Sin embargo, algunos pequeños fallos empañan la brillantez de este juego. Aunque el reflejo de los faros en el agua cuando llueve queda muy bien, llama la atención que en algunos momentos estos se "metan" en el suelo o que del mismo modo las chispas que salen del tubo de escape iluminen le coche, pero no la calzada. Algunos fallos como estos (también cabria destacar la aparición de sombras de forma inesperada) hace que pierda algunos puntos, pero aún con ello no deja de estar cuidado el aspecto gráfico.

Los efectos de sonido son muy realistas, teniendo una acústica de motor muy realista, así como poder oír los ánimos del público cuando te acercas a las gradas. De fondo oiremos una música que cumple con la velocidad del juego, pero que podemos de tachar de repetitiva y poco variada. Pero, claro, si no te gusta solo tienes que desactivarla en el menú y poner en tu cadena de música el Opus en Do menor de Johan Sebastian Bach.

La jugabilidad es muy buena, y a dobles en pantalla partida no pierde un ápice de adicción. Cabe destacar también, que es casi imposible volcar (hay que hacer grandes esfuerzos para conseguirlo) y que los impactos no son en exceso buenos.

Pero lo mejor del juego reside en poder hacer las 24 horas de Le Mans en ¡24 horas! Pudiendo salvar cada vez que entres en boxes, toda una hazaña.

Lo dicho, el juego es bastante bueno, y en mi opinión una buena elección de compra a falta del Gran Turismo, pero que no llega a aprovechar muy bien la consola todavía o deberían de haberse tomado un poco mas de tiempo para corregir algunos fallitos que desmerecen un producto bastante redondo. Ya veremos lo que hace los señores de Poliphony Digital y su Gran Turismo 3.

# EXCITEBIKE 64

por Ricar González

## que se *coman* el barro




**excitebike 64**

programador:
LEFT FIELD STUDIOS

distribuidor:
NINTENDO

NINTENDO64

- expansion pak
- rumble pak
- memory pak
- 1-4 jugadores
- guardado en cartucho

9.990 pts

Los más veteranos recordarán sin duda el Excitebike original de la NES, un juego que enganchaba como pocos gracias a su cuidadísima jugabilidad. El nuevo Excitebike, esta vez para Nintendo 64, conserva esa jugabilidad intacta, incluso la mejora, que no es poco. Ante la avalancha de juegos de motos para todas las plataformas y la relativa escasez de estos en Nintendo 64, se pensaba que la consola iba a pasar a mejor vida sin un título de motos realmente bueno (exceptuando Waverace, pero esto son motos de agua y no es lo mismo). No ha sido así. Excitebike lleva ya un año en el mercado americano, su país de origen, y se ha convertido, por méritos propios, en el máximo exponente del género. Ahora llega a nuestro país .. ¿algo tarde?. Sí, pero da igual, los programadores, Left Field Studios, más conocidos por su labor en Kobe Bryant in NBA Courtside, han dado en el clavo con todos y cada uno de los aspectos que componen este "peazo" cartucho que es Excitebike64.

Disponemos de 5 modos de juego diferentes: carrera de exhibición, temporada, cronómetro, pistas especiales y custom. Sí, custom, porque Excitebike, como ya hicieran otros programas de motocross, incorpora un editor de niveles que prolonga la vida del cartucho hasta el infinito, ya que podemos salvar nuestras propias pistas y utilizarlas luego en partidas de hasta 4 jugadores.

El aspecto técnico del juego es propio de un juego de última gene-



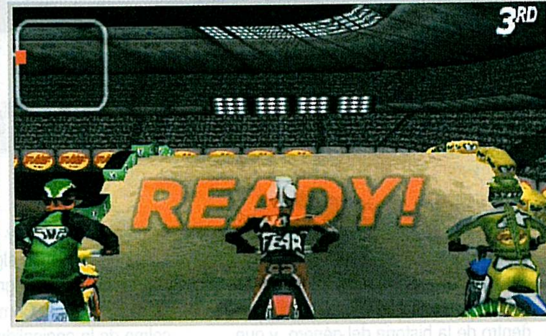
















## SPECIAL TRACKS

Quien piense que los juegos de bonus están de relleno tiene que echar un vistazo a los que incorpora Excitebike64, todos ellos bloqueados en un primer momento, pero accesibles al acabar los campeonatos:

- excitebike original de la NES (hiperjugable)
- stunt course (pista de acrobacias, bestial)
- desert (carrera por el desierto buscando hogueras, frenético)
- hill climb (subir a la montaña, dificilísimo)
- excite3D (remake del excitebike original, curioso)

ración de la N64. Aun así, lo mejor de este Excitebike 64 no reside en sus gloriosos gráficos, ni en sus contundentes temas musicales. Su gran acierto es su impecable jugabilidad, lograda por dos aspectos fundamentales: la curva de dificultad del juego (te engancha al minuto, pero tras una hora te das cuenta de que aún no dominas ni la centésima parte de lo que encierra el juego) y la variedad existente, entre pilotos, pistas, movimientos especiales y modos de juego. Empezarás a pilotar la moto tomando muestras de terreno (cayéndote) contínuamente. Más tarde lograrás mayor estabilidad al descubrir los derrapes y los giros en el aire.

Cuando descubras la manera de hacer caballitos y turbos empezarás a excitarte (vas a saber por qué el juego se llama "excitebike"). Y no te digo nada cuando aprendas a usar el terreno a tu favor y a usar el doble turbo en el aire. Cuando llegues a este punto te darás por satisfecho, pero aún habrás de aprender muchos movimientos especiales al más puro estilo 1080 snowboarding si quieres "fliparte" en los saltos... impresionante en todos los aspectos. Si quieres tener las mínimas probabilidades de éxito, es **imprescindible** acabar el tutorial. Incluso es aconsejable revisarlo de vez en cuando por si se te ha olvidado algo. Al acabarlo se desbloqueará la pista especial "Original Excitebike" y podrás comprobar en tus propias carnes como se jugaba en la NES. El modo multijugador es excelente, incluso en el modo Soccer, algo un poco excéntrico para un juego de motocross, resulta entretenidísimo. Otros, el hill climb, por ejemplo, le dan la vuelta al juego y hacen que lo tengas que jugar de un modo totalmente diferente si quieres llegar a lo alto de la colina. Excitebike es un cartucho inmenso que te pide constantemente que vuelvas a jugar. Y así da gusto.

## COMENTARIO

**gráficos** GFX **94**

Movimientos suaves y polígonos casi imperceptibles. Algún reflejo raro en la pista del desierto, pero claro, podría tratarse de un espejismo.

**sonido** SFX **89**

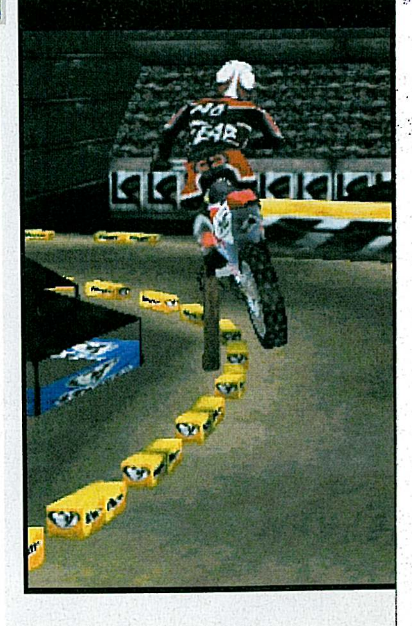
Músicas alucinantes y motores insoportables como en la realidad. El único fallo: al atravesar un charco hace siempre el mismo ruido.

**jugabilidad** JUG **97**

Un ejemplo a seguir.

**GLOBAL** **94**

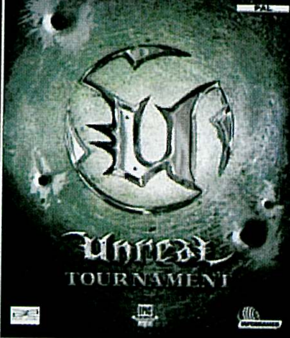
Excitebike64 es un juego inmenso al que no vas a parar de jugar en mucho, mucho tiempo.



# UNREAL tournament

por Marcus

## has matado a *kenny*, saco de...




**unreal tournament**

programador:
EPIC MEGAGAMES

distribuidor:
INFOGRAMES

PLAYSTATION2
· 1-4 jugadores
· memory card: 256 Kb

**10.995 pts**

Finalmente llega a la máquina negra de Sony uno de los shoot'em up en primera persona que han marcado, junto a otros como Quake III o Half Life, todo un hito dentro de la historia del género, y que cuenta con miles de seguidores por todo el mundo.

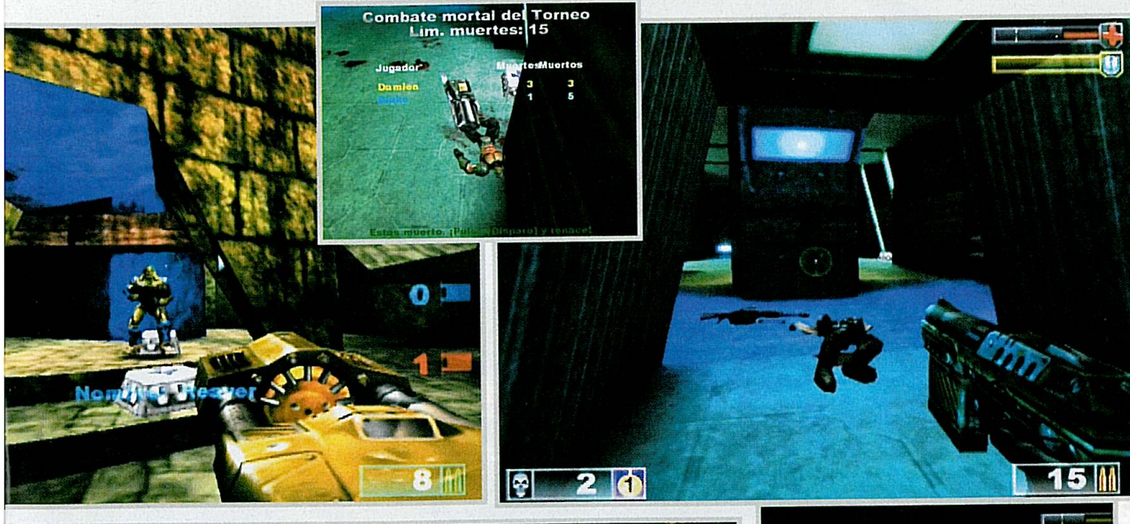
Y llega a lo grande, porque la versión de PS2 tiene muy poco que envidiarle a la de PC. Esto es debido a que en ciertos aspectos la supera, como pueda ser en el apartado sonoro, dado que la Play2 tiene una capacidad bastante superior en ese sentido a la mayoría de las tarjetas que se venden en el mercado. Así pues, podremos disfrutar de la banda sonora en plena calidad digital, con la nitidez que ello conlleva, y de unos efectos de sonido que también han sido mejorados con respecto a la plataforma PC.

El argumento, como el resto de los del género, es simple a más no poder: un torneo creado para entretenimiento de las masas, en el que se enfrentan mercenarios, convictos y ex-convictos, asesinos, e incluso algún que otro civil, con el objetivo de lograr una cuantiosa suma monetaria. Como podéis ver, el colmo de la originalidad.

Dentro del apartado gráfico, nos encontramos también con aspectos sobresalientes. Los efectos de luces, transparencias y partículas están a la orden del día, y podremos apreciarlos en prácticamente la totalidad de disparos y explosiones que nos brinda cada arma, así como en los despedazamientos que provocaremos si alcanzamos a un enemigo con el lanzacohetes. Por otra parte, el juego mueve una cantidad de polígonos importante, sin que la acción se vea ralentizada, con la consiguiente mejora que esto conlleva para la jugabilidad. Así que veremos movimientos fluidos y contínuos dentro de escenarios realmente impresionantes, con unos efectos de iluminación realmente conseguidos. La única pega en este aspecto es la falta de sombras dinámicas, pero con la cantidad de detalles extra (agujeros y quemaduras en las paredes, manchas de sangre, pedazos de nuestros enemigos o los restos de los mocos del biorrifle) ni siquiera nos daremos cuenta.

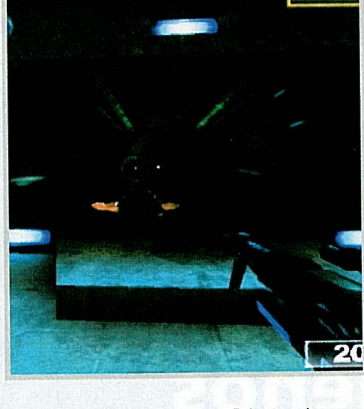
Por lo que respecta a la mecánica del juego, contamos con varias modalidades diferentes: combate mortal, dominación, asalto y capturar la bandera, aunque en un primer momento, sólo tendremos disponible la de combate mortal. Para desbloquear nuevos modos de juego y personajes, necesitaremos ir superando nivel tras nivel en combate mortal, y después en las nuevas modalidades que se irán abriendo.

Para ello, al comienzo del juego elegiremos al personaje que queramos de entre los disponibles, y el nivel de dificultad. Una vez entrados en materia, dispondremos de un arsenal realmente extenso, pasando desde lo humillante (el biorrifle y sus mocos) hasta lo realmente devastador (el Redentor aún no tiene igual en ningún otro juego aparecido hasta la

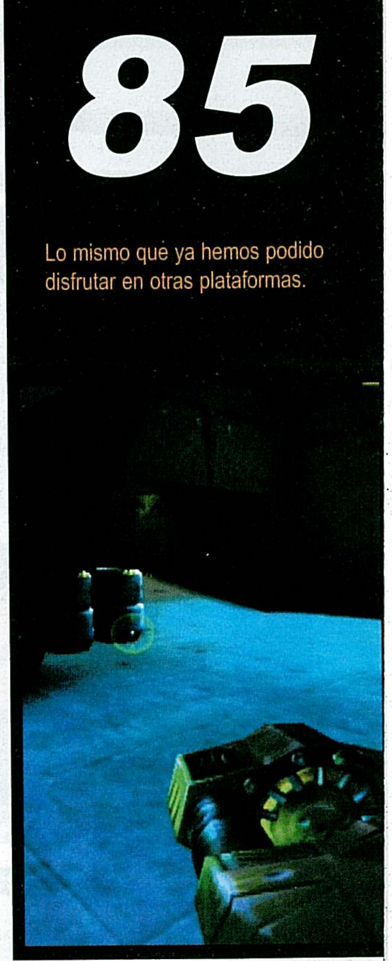




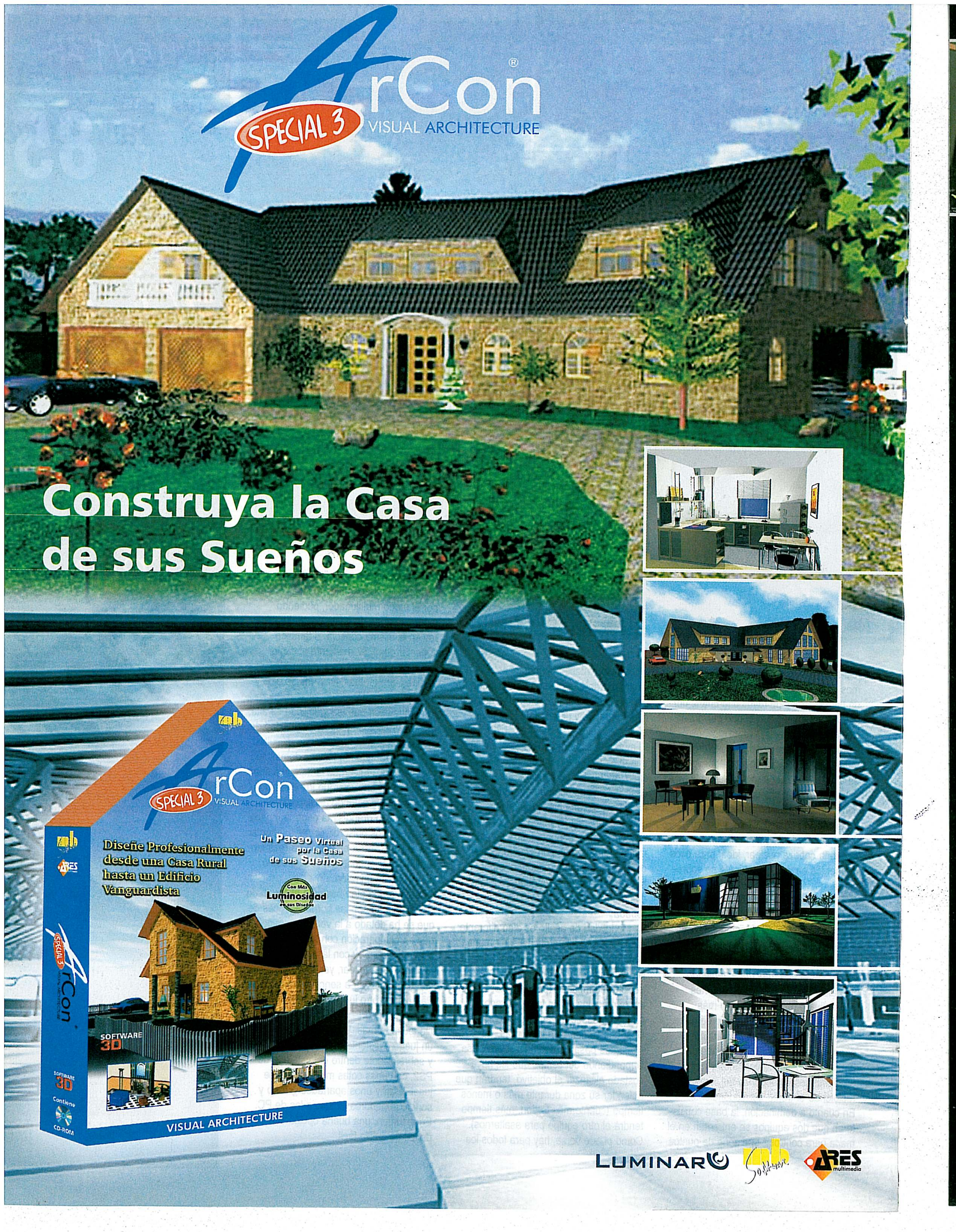







fecha, al menos en PS2). Así que podremos optar entre pistolas, lanzacohetes, un par de armas de rayos diferentes, un martillo neumático con el qué pulverizar literalmente a nuestros enemigos, el biorrifle (que lanza unos mocos verdes muuuuuuy tóxicos), el destripador (prueba a lanzar una cuchilla al nivel de la cabeza y verás), rifle de francotirador, el minicañón, y el cañón antiaéreo (bestial en distancias cortas). Claro, y por supuesto, el Redentor, un misil con una pequeña cabeza nuclear, ideal para esos momentos en que el ambiente se sobrecarga.
Por lo que se refiere al combate mortal (deathmatch, para entendernos), el objetivo está bien claro: competimos en una especie de liga a través de varios escenarios, en los que la meta a alcanzar es ser el que más mata, teniendo que alcanzar un número de muertes determinado (más alto cuanto más avancemos) antes que el resto de nuestros adversarios (que también variará dependiendo del nivel), hasta que derrotemos a todos los adversarios y nos proclamemos campeones del torneo, recibiendo el trofeo correspondiente.
En cuanto a dominación, la base consiste en que dos equipos se enfrentan en el mapa para controlar una serie de puntos en el mismo, debiendo mantener el control durante un tiempo determinado, para lo cual deberán coordinarse acciones de ataque y defensa de los miembros del equipo.
El modo de captura de la bandera sigue una mecánica muy similar, pero en este caso, el objetivo será infiltrarnos en la base del equipo contrario para robar su bandera y llevarla hasta la nuestra, anotándonos así un punto. Al igual que en dominación, el punto fuerte de este modo será el trabajo en equipo, haciendo que los miembros ataquen a por la bandera enemiga, o se queden defendiendo la nuestra para evitar que sea robada.
La modalidad de asalto es algo diferente: un equipo se halla atrincherado en una zona del mapa, y el otro equipo debe llegar hasta allí y llevar a cabo una acción determinada (por ejemplo, alcanzar la máquina de un tren y pararlo, partiendo desde el vagón de cola).
Después se cambian las tornas, y los atacantes pasan a defender y viceversa. Dependiendo del tiempo que les haya costado alcanzar el objetivo, tendrán que defender su zona durante más o menos tiempo (cuanto más tarden, más tiempo tendrá el otro equipo para asaltarnos).
Como puede verse, hay para todos los gustos, pero si no es suficiente, siempre podemos quedar con los amigos y optar por el modo multijugador, pudiendo montar juergas de hasta cuatro jugadores en la misma consola, o también conectar dos PS2 mediante el cable, ahorrándonos las molestas pantallas partidas que tantos escozores de ojos y mareos provocan.
Podemos decir que la jugabilidad es alta, muchos modos de juego y posibilidad de multijugador, cuatro niveles de dificultad diferentes (aunque el fácil es demasiado fácil y el difícil hace que la máquina sea imposible de batir, porque los enemigos nos ven hasta estando de espaldas), pero hay una grandísima pega: a menos que tengamos pulso de cirujano, apuntar con el Dual Shock es una tarea realmente difícil, haciéndose necesario, cómo no, el uso de un ratón.
Otra pega que afea bastante el resultado final del juego son las horribles voces de que se ha dotado a la versión española, que en comparación con las de la versión americana (y con las de PC) dejan bastante que desear, yendo de extremadamente insulsas a sencillamente malas. Para variar, otro juego en el que nos la dan con queso.
De todas formas, Unreal Tournament es un juego excelente dentro de su género, y sobresaliente dentro del catálogo de PS2, con unas cotas muy buenas de jugabilidad y unos apartados gráfico y sonoro superiores incluso a los de PC. En resumen, una buena opción si eres de los de gatillo fácil.



ArCon®
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Construya la Casa
de sus Sueños
Diseñe Profesionalmente
desde una Casa Rural
hasta un Edificio
Vanguardista
Un Paseo Virtual
por la Casa
de sus Sueños
Con Más
Luminosidad
SOFTWARE
3D
VISUAL ARCHITECTURE
LUMINAR
ARES
multimedia

COMENTARIO

gráficos GFX 78

sonido SFX 74

jugabilidad JUG 68

GLOBAL 73

Podría haber llegado a más de no ser por la excesiva dificultad.

# commander KEEN

por Marcus

## plataformas básicas




commander keen

programador:
ID SOFTWARE

distribuidor:
ACTIVISION

GAMEBOY COLOR

5.990 pts

Llega a la GB color todo un clásico de las plataformas de principios de los '90. Y la verdad es que apenas se le ha notado el paso del tiempo; bien podría aplicársele el dicho aquel de "Los viejos rockeros nunca mueren".

Pues bien, nuestro amigo Billy Blaze ha vuelto para enfrentarse contra la amenaza definitiva, los malvados Vorticons, que planean destruir el planeta Tierra. Para ello, nuestro héroe de 8 años tomará su pistola aturdidora, su casco de piloto y su saltador para acabar con todos los enemigos.

Para ello, los chicos de Activision han logrado una versión calcada a lo que ya se pudo ver en aquellos años, justo al principio de la fiebre de los juegos shareware (versiones limitadas más baratas, de juegos que después se podían comprar completos si nos gustaban

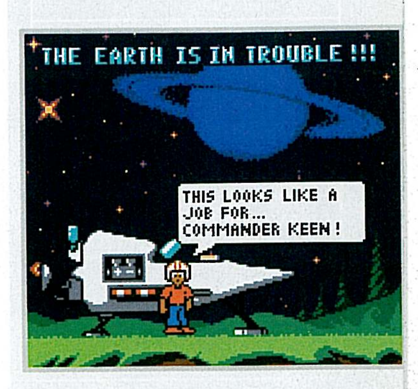
Y la verdad es que para los años que lleva el comandante dando guerra, apenas parece haberse cansado. El espíritu plataformero de la saga está totalmente intacto en esta versión, así como todos los detalles que le convirtieron en parte de la historia reciente del videojuego.

En lo que se refiere al apartado gráfico, encontramos unos sprites y unos fondos coloristas y vistosos, con unos colores vivos y brillantes, resultando prácticamente idénticos a los de la ya arcaica versión de PC.

Por lo que respecta al sonido, se queda en correcto. Efectos de disparo, salto, y alguno que otro, que no pasan de lo típico. Y la música, lo normal en el género: al principio resulta simpática, incluso entretenida, pero tras un tiempo acaba siendo machacona, repetitiva, e incluso (sobre todo si estamos atascados) desesperante.

Porque ésa es otra de las características de la saga Keen: una dificultad fuera de lo normal. Disponemos de 3 niveles de dificultad a elegir: fácil (pero no os engañéis), medio (donde las cosas se complican increíblemente), y el difícil, del que sobran los comentarios. Aún así, las 9 vidas de que disponemos en el modo fácil de juego se nos van a quedar muy cortas, os lo aseguro.

Realmente, es una verdadera lástima que todo un clásico de las plataformas de PC, vea cómo una excelente versión se ve empañada por una dificultad realmente excesiva.



# MEGAMAN X5

por Marcus

## vuelve el *megahéroe* sideral



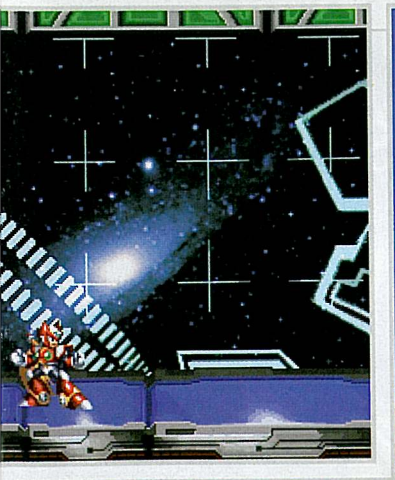
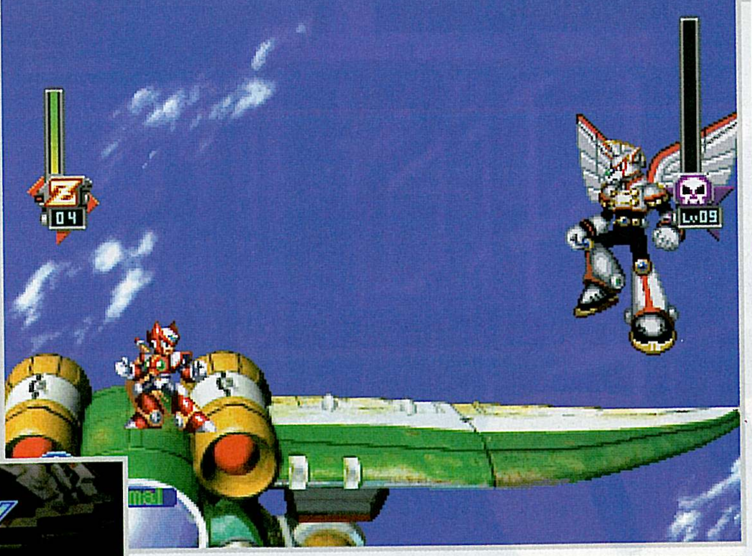

| megaman X5 |
|---|
| programador: CAPCOM |
| distribuidor: ELECTRONIC ARTS |
| PLAYSTATION |
| · 1 jugador |
| **precio por confirmar** |

De nuevo capcom lanza una secuela de la ya mítica saga de Megaman (o Rockman como se le conoce en Japón) en la que nos promete más aventura y acción de la mano del protagonista X y su compañero Zero.

La historia nos sitúa en el año 21XX, Los Maverick Hunters (X y compañía) continúan luchando contra Sigma, que ha creado esta vez un virus que infecta a todo aquel que entra en contacto con él volviéndolo malvado. No contento con esto, gracias a la ayuda de un mercenario llamado Dynamo, ha tomado el control de la colonia espacial Eurasia y pretende estrellarla contra la tierra. Para evitar semejante catástrofe, los protagonistas intentan conseguir las partes de el Enigma Beam, un potente cañón, para poder desviar la trayectoria de la colonia abandonada o, en su defecto destruirla antes de que alcance la Tierra.

Con este argumento empiezas el juego con el personaje que elijas, X o Zero, a medida que avanzas en el juego puedes elegir cualquiera de los dos protagonistas, de hecho, una opción curiosa es que puedes llevar a X con la Cuarta armadura ya desde el principio del juego. Sin embargo, el protagonismo será del personaje que hayas elegido al

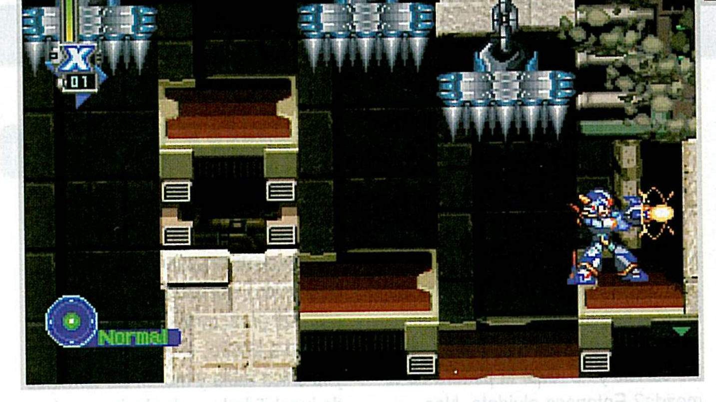






comenzar el juego.
Como es habitual en la saga de Megaman X, te enfrentarás a 8 enemigos, cada uno en un fase distinta que tendrás que recorrer para poder llegar hasta ellos y poder así eliminarlos, con ello vas consiguiendo las piezas necesarias para hacer funcionar el Enigma Bean, pero también ganarás o bien distintos tipos de disparo en el caso de Megaman o habilidades de combate en el caso de Zero, además de algunos "powerups" que podrás equiparte entre fase y fase.
Dispones de un tiempo limite para acabar con los 8 enemigos y poder montar el Enigma Beam a tiempo, aunque puedes disparar el rayo en cualquier momento, sin necesidad de acabar con todos los enemigos, cosa poco recomendable ya que el Cañón no tendrá el 100% de su potencial y el disparo podría resultar un fracaso...
El juego en sí es uno más de la saga de Megaman y salvo seguir la historia no aporta nada nuevo a la misma, los gráficos, si bien son claros y sencillos, en algunos casos resultan un tanto pobres, recordando a antiguas versiones anteriores de Megaman. Una de las pocas cosas que se han añadido es la opción de poder agacharse que en anteriores entregas se empezaba a echar en falta. La misma tipología de juego y casi las mismas pantallas y enemigos.



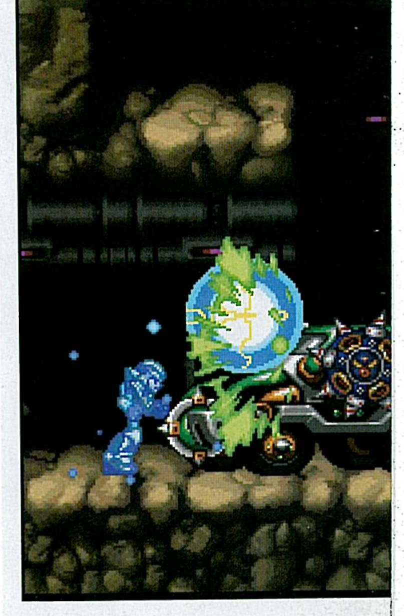

## COMENTARIO

**gráficos**
GFX **62**
No muy buenos, apenas hay diferencias entre esta y anteriores versiones

**sonido**
SFX **65**
Correcto, se hecha en falta dobladores para las voces.

**jugabilidad**
JUG **85**
Esto es algo que no ha perdido en absoluto, si bien algunas fases hacen que te tires de los pelos. Es el mayor aliciente del título

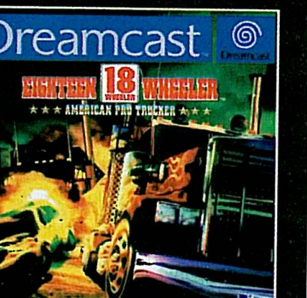
**GLOBAL**
**71**
En definitiva un juego que no puede faltar para los fanáticos de la saga, pero que fuera de ahí queda un poco pobre y desfasado.



# 18 wheeler

por Mercuccio Vesponti

## yo para ser *feliz* quiero un camión




**18 wheeler**

programador:
SEGA

distribuidor:
SEGA

DREAMCAST

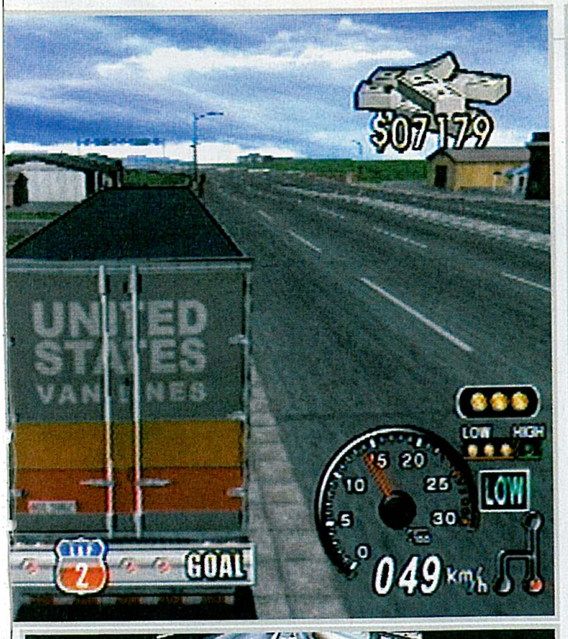
· 1-2 jugadores

6.990 pts

¿Te gustan los juegos de coches? ¿En especial esos hiperrealistas en los que tienes que estar pendiente del cambio de marchas, apurar en las curvas y no rozar la pintura de tu mazda? Entonces olvídate. Nos encontramos ante un juego al más puro estilo *berserk* sobre ruedas en el que debes, aparte de llegar a la meta, aplastar a tu adversario contra el guardarrailes llevándote por delante todo aquello que se interponga en tu camino. Un juego magnifico gráficamente, muy espectacular sobretodo en su visión subjetiva, con una buena, (y realista) sensación de velocidad. Aunque no hay demasiada variación en los modelos, los coches no terminan aburriendo ya que no tienen demasiada importancia (meros obstaculos en la carretera).

Tienes cuatro camiones a elegir conducidos por arquetipos tales como el prota cowboy, el negro con el pelo a lo afro, el camionero gordo y la chica rubia y mona. En términos de jugabilidad puedo decir que el juego engancha, los camiones, incluso los de peor maniobrabilidad cargados con los peores cargamentos pueden moverse con relativa facilidad, aunque no creo que eso sea un impedimento, ya que los coches se apartan o los apartas, las casas (algunas) las atraviesas, incluso puedes cargarte todas las vigas de un atolladero en la playa o un puentecito muy mono tipo los "Puentes de Madison" que te llevas por delante con mucho gusto. Podríamos decir que es"ágil" si es que se puede llamar así a un juego en el que conduces un enorme trailer de dieciocho ruedas, y hay mucha variedad en las modalidades de juego, incluido un modo arcade, un time trial e incluso un juego de aparcar el camión. La














música acompaña, con guitarreo y un toque country, que junto a el sombrero vaquero o los cuernos de buey en el morro del camión y la furgoneta hippy que siempre da bonus le da un aire a la América profunda. Bush Jr, el amigo de los niños, (en especial los chicanos) disfrutaría con este juego. ¿Algunos consejos? Bien te puedo decir que si te pasas el modo parking conseguirás el quinto camión, y si lo haces de nuevo conseguirás el sexto camión. Si completas el modo arcade con los cuatro originales sacas a "Nippon maru". Es conveniente chocar contra casas, pancartas y cubos de la basura, entre otros, ya que es el modo de encontrar atajos para la carrera, y sin mas dilación, que disfruteis arrasando con vuestro camión.

COMENTARIO

**gráficos**

GFX **78**

Buenos gráficos, impactantes choques, y entradas espectaculares del malo

**sonido**

SFX **71**

Aire country, guitarras y chicas guapas. ¡Dios, necesito un camión!

**jugabilidad**

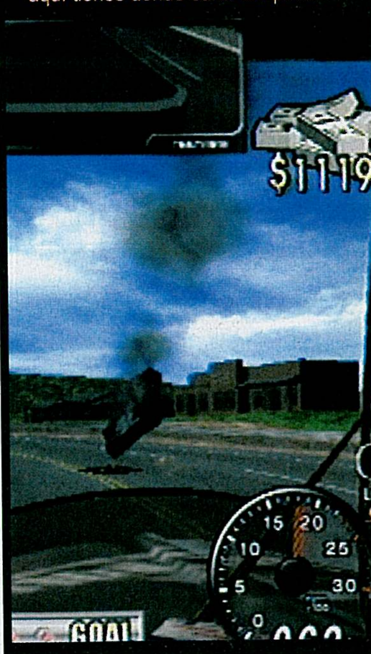
JUG **78**

Desde que hice un two hit combo a una furgoneta no paré de disfrutar

GLOBAL

**75**

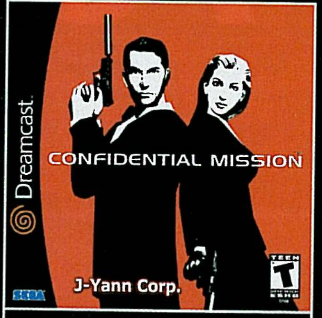
Un buen juego, jugable, divertido, y si la paga no te da para un camión, aquí tienes dónde curar tus penas...



# CONFIDENTIAL MISSION

por Mercuccio Vesponti

## misión *casi* imposible




**confidential mission**

programador:
SEGA

distribuidor:
SEGA

DREAMCAST

· 1-2 jugadores
· pistola recomendada

6.990 pts

Una poderosa organización terrorista captura un satélite militar y amenaza con destruir la ciudad de París. Tu misión es evitarlo, ¿te atreves?

Lugares cerrados casi claustrofóbicos, inacabables enemigos, tanques, helicópteros , trenes en marcha, misiles, inocentes aterrorizados, con el peligro aguardandote al cruzar la esquina, mucha adrenalina y el sudor corriendo por tu rostro. Bajo este guión que perfectamente pudiera tratarse de una película de James Bond se esconde el último titulo de disparo de sega, que hará sin dudarlo las delicias de los aficionados más exigentes.

Nos encontramos ante un juego muy bueno que sin duda se encuentra al nivel del mismo House of the Dead 2, aunque por desgracia repite muchos aspectos de sus anteriores predecesores sin ofrecer nada nuevo con respecto a lo que hay en el mercado.

Como novedad más destacable podríamos incluir la posibilidad de conseguir el arma de los enemigos eliminados sobretodo si lo haces antes de que estos realicen un ataque, así poder conseguir una










metralleta, granadas o vida.
Los enemigos que aparecen en la pantalla no son todos peligrosos, y como en tantos otros juego los que sean una verdadera amenaza estarán marcados por un círculo de aviso, que en cuestión de 3 a 4 segundos de intervalo pasa de verde a rojo, espacio suficiente para darte tiempo para eliminarlo y pasar al siguiente.
Como principal novedad, un pequeño indicador azul en la parte superior izquierda te marca el lugar donde les impactas y los puntos que sumas por ello.
La dificultad no es excesiva y solo es cuestión de unas pocas horas de practica debes poder terminarte el juego en modo normal.
Aunque no es necesario poseer una pistola, es mas que aconsejable el hacerte con una, porque hay instantes en los que es imposible controlar todo lo que tienes en pantalla y si añades el tener que ver el punto de mira, dirigirlo hacia los blancos y centrarlos, se convierte en una misión casi imposible.
Lo que esta asegurado es la diversión para los aficionados a este género, y si realmente buscas un juego que reúna acción a raudales este es tu juego, aunque al final tiene un guión demasiado plano y no encuentras nada que te sorprenda.
El modo entrenamiento resulta ser una de las modalidades más interesantes que nos ofrece este juego, ya que nos permite entrenar desde combos de disparos hasta la puntería, por lo que no resulta nada desaconsejable dedicarle unos minutos a esta modalidad antes de empezar el juego normal. Además, el conseguir pasar las fases de entrenamiento es complicado y el superarlo nos puede llevar varias hora de pura diversión.
Gráficamente esta muy conseguido, las pantallas de exteriores están muy cuidadas y los efectos de luz espectaculares, aunque no supera al House of the Dead 2 en los exteriores. La música es monótona y casi pasa desapercibida, sin lograr dar en ningún momento el ambiente que pretende. Una pena, ya que no esta del todo mal realizada.
En definitiva, nos encontramos con un juego más que digno y realmente divertido, capaz de capturarnos desde la primera misión, en especial si poseemos la pistola de la Dreamcast, un aspecto fundamental para disfrutarlo.

## COMENTARIO

**gráficos**

GFX **95**

Muy cuidados, realmente lo mejor del juego

**sonido**

SFX **67**

Podría ser mejor. Se repite demasiado y al final cansa.

**jugabilidad**

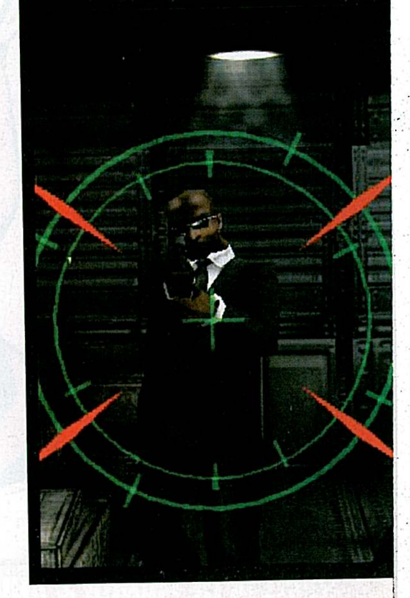
JUG **90**

Pero necesitarás la pistola para que sea perfecto.

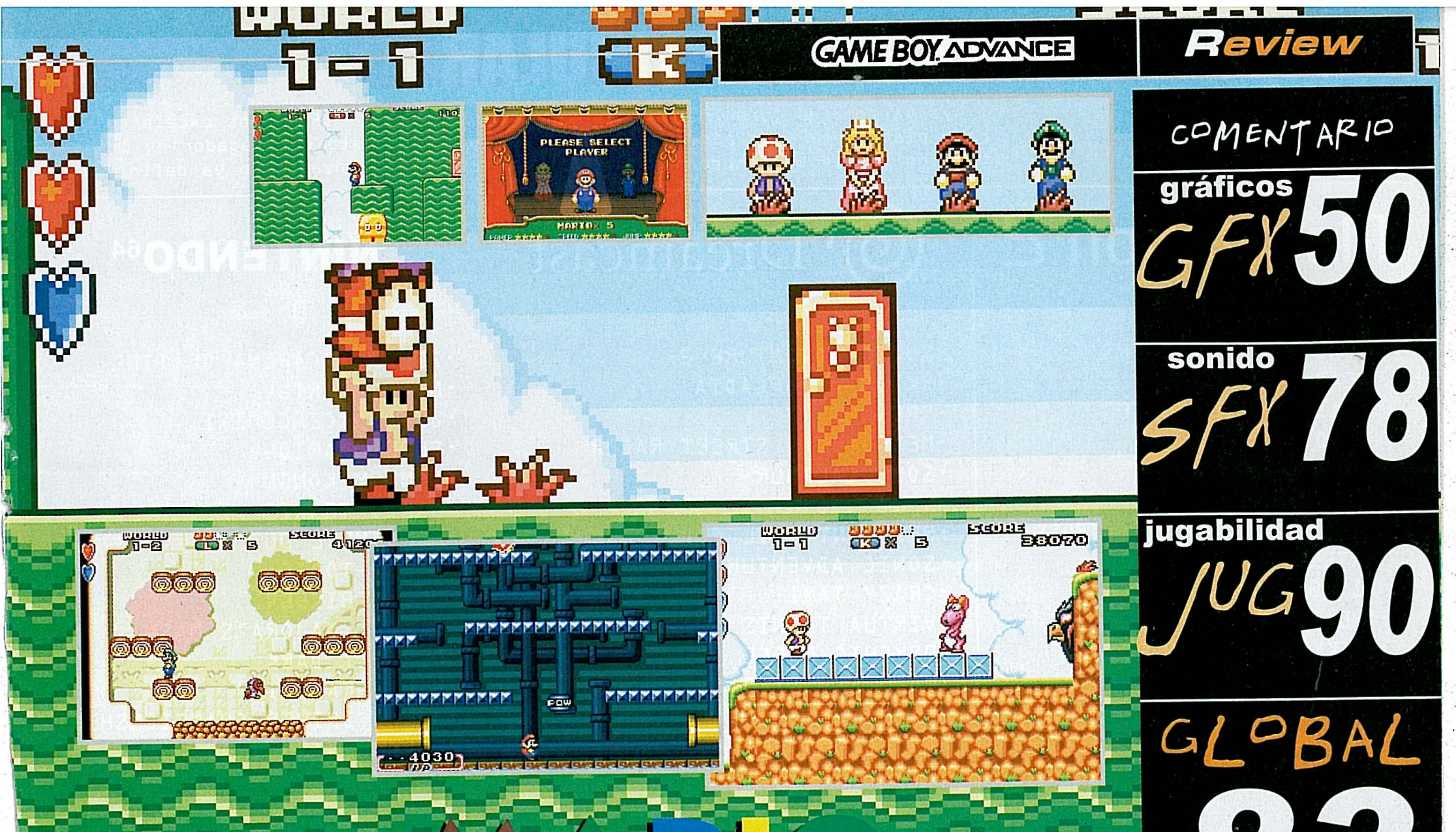
## GLOBAL

**84**

Un clónico del eterno juego de disparo, muy digno, capaz de satisfacer al más exigente seguidor del género.




ドカン
DOKAN
ARES INFORMÁTICA S.L.
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM




COMENTARIO

gráficos GFX **50**

sonido SFX **78**

jugabilidad JUG **90**

GLOBAL **83**

Un juegazo, aunque ya hayan salido doscientasmil versiones.

# SUPER MARIO ADVANCE

por Mercuccio Vesponti

## un plataformas de la vieja escuela

**super mario advance**

programador: NINTENDO

distribuidor: NINTENDO

GAMEBOY ADVANCE

- 1-4 jugadores
- link cable

7.495 pts

Un viejo clásico que no podía faltar en la nueva consola de nintendo. El viejo y gordo fontanero ataca de nuevo. Han pasado casi veinte años desde aquel Donkey Kong (Ah! que años aquellos los del MSX y spectrum) en el que un ya reconocible Mario jugaba a saltar barriles para rescatar a su princesa y no mucho después el Mario Bros, juego adictivo donde los haya. El grueso del juego es la modalidad Súper Mario, una mezcla de la jugabilidad de los Mario de NES y los gráficos de SNES del Súper Mario Bros 2, un plataformas de la vieja escuela en el que podemos elegir entre Mario, Luigi, Toad (ese entrañable champiñón a topos rojos) y la princesa, cada cual con sus puntos fuertes (salto, fuerza , velocidad...). Se trata, como siempre de saltar de plataforma en plataforma arrancando del suelo los puerros y apios que te encuentres para arrearles en la cabeza a los enemigos, o coger a los propios enemigos y lanzarlos contra sus compañeros sin más contemplaciones. Un juego, en resumen, para, si jugaste a los anteriores Marios, rememorar viejas glorias, y si no lo hiciste, disfrutar de este pedazo de clásico. Aunque si de clásicos y nostalgia se trata, probad la segunda modalidad, Mario bros, en la que encontrareis aquel primer Mario con una renovada imagen: fondos, sprites de personajes renovados y monstruitos más vistosos pero igualmente adictivo, el juego se mantiene fiel al original en la mayoría de los detalles, con muy pocas variaciones. Si queréis algún truco puedo deciros que es lo que podéis sacar de la máquina tragaperras que sale entre pantalla y pantalla. Si consigues al menos una cereza, consigues 1-up. Si consigues dos cerezas, 2-up, y con tres cerezas, 3-up. Si sacas 3 Lucky 7's consigues 5-up y si sacas 3 de cualquier otra figura, consigues 2-up.¡Arriba esas tuberías!

# NUESTRO RANKING PARTICULAR

...ya va tomando forma: PS2 ya tiene más donde elegir, 15 juegos excelentes para cada plataforma (con posiciones intercambiables a gusto del jugador) y la lista de los juegos más esperados con algunas fechas de lanzamiento ya definitivas.

## PlayStation 2

- ZONE OF THE ENDERS
- DEAD OR ALIVE 2
- SHADOW OF MEMORIES
- MOTO GP
- CRAZY TAXI
- SILPHEED: THE LOST PLANET
- SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS
- EXTERMINATION
- F1 2001
- THE BOUNCER
- WACKY RACES
- LE MANS 24 HOURS
- FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE
- ONIMUSHA
- 7 BLADES



## Dreamcast

- SONIC ADVENTURE 2
- SKIES OF ARCADIA
- SHENMUE
- METROPOLIS STREET RACER
- SOUL CALIBUR
- STREET FIGHTER III 3RD IMPACT
- RESIDENT EVIL CODE VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- CRAZY TAXI
- VIRTUA TENNIS
- PSYCHIC FORCE
- PHANTASY STAR ONLINE
- RAYMAN 2
- TOY COMMANDER
- CRAZY TAXI 2



## NINTENDO 64

- ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO KART64
- JET FORCE GEMINI
- SUPER MARIO64
- DONKEY KONG64
- MARIO TENNIS
- GOLDENEYE 007
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE64
- ZELDA: MAJORA'S MASK
- PERFECT DARK
- BANJO-KAZOOIE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
- SUPER SMASH BROS
- ISS'98



## PlayStation

- FINAL FANTASY VII
- METAL GEAR SOLID
- GRAN TURISMO
- DRIVER
- CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- TEKKEN 3
- VAGRANT STORY
- LEGEND OF DRAGOON
- FINAL FANTASY IX
- TENCHU
- SILENT HILL
- METAL SLUG
- SOUL EDGE
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- BREATH OF FIRE IV



## PC-CDROM

- BLADE: THE EDGE OF DARKNESS
- HALF LIFE
- STARCRAFT
- AGE OF EMPIRESII: THE AGE OF KINGS
- DARKSTONE
- DIABLO II
- BLACK & WHITE
- SOUL REAVER
- QUAKE III ARENA
- DUNGEON KEEPER 2
- SERIOUS SAM
- HALF LIFE:BLUE SHIFT
- UNREAL TOURNAMENT
- BALDUR'S GATE
- COMMANDOS



## ESPERADOS

Metal Gear Solid2: Sons of Liberty (PS2)
Dark Cloud (PS2) AGOSTO 2001
Devil May Cry (PS2)
Final Fantasy X (PS2)
Stuntman (PS2) 2002
Paper Mario (N64) SEPT 2001
Sin & Punishment (N64)
Guilty Gear X (DC)
Headhunter (DC)
Shenmue 2 (DC)
Mario Kart Advance (GBA) SEPT 2001
Wario Land 4 (GBA)
Black & White (PSOne)
Super Street Fighter II X Revival (GBA)
Warcraft III (PC)
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)



# Prepárate para el APOCALIPSIS



# The Bouncer

por Carlos B. García

## coreografías *de película*

PlayStation2

the bouncer

programador: SQUARE

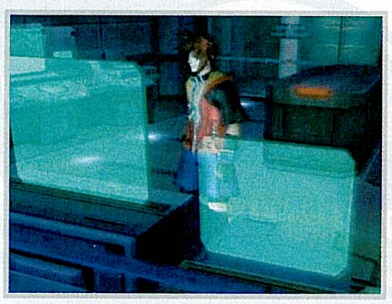
distribuidor: SONY CEE

PLAYSTATION2

·1-4 jugadores (con multitap)

9.990 pts

Cuando Square anunció este juego hace unos meses, todos se quedaron impresionados por su enorme calidad gráfica y su espectacular estilo cinematográfico, que conseguía darte la sensación de estar interviniendo más en una película sobre la que tenías pleno control que sobre un simple juego. Ahora, con su aparición finalmente en nuestro país, podemos sentir nosotros esa misma sensación y ver si realmente da tanto como prometía. Ante todo, hay que entender que no nos encontramos ante un juego convencional que tiene como objetivo avanzar pantalla a pantalla acabando con nuestros enemigos, cuya única característica diferenciadora es una gran calidad grafica y un guión mas desarrollado del que se espera en un juego así. En el Bouncer, el auténtico objetivo del juego no es el combate en sí, sino introducirte en la historia y vivir junto a los personajes sus aventuras, como si se tratase de una película de acción real. De este modo, introduciéndote en la piel de sus tres protagonistas nos iremos encontrando con distintas situaciones de combate en las que tendremos que utilizar nuestra habilidad como luchadores para acabar con nuestros adversarios. Para establecer correctamente la trama y la ambientación, el juego goza de una infinidad de escenas de video renderizadas y generadas directamente entre combate y combate. Por supuesto, la calidad de las mismas es excelente, alcanzando el altísimo nivel que Square dota últimamente en este campo a todas





















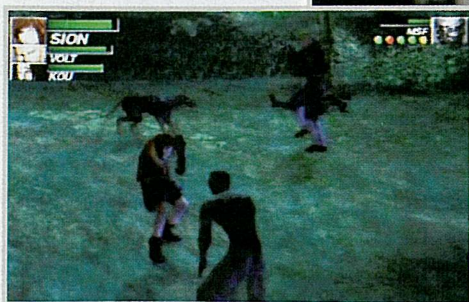



sus producciones. Por desgracia, aunque las películas y conversaciones están habladas, no se han doblado al español, por lo que tendremos que conformarnos con subtítulos.

La historia, la parte más importante del juego, está ambientada en un futuro cercano, en el que las grandes corporaciones han tomado el control del mundo y extienden lentamente sus influencias por todas partes. Hace algún tiempo, Shion, el protagonista del juego, tras perder en un accidente a la mujer que amaba, encontró a Dominic en la calle, una misteriosa joven que había olvidado su pasado. Tras entablar una relación con ella, consiguió ponerla a trabajar en el bar en el que él y algunos compañeros trabajaban como luchadores, y parecía ser perfecto. Pero una noche, un grupo de combate de una corporación misteriosa llega hasta el bar secuestrando a Dominic sin una razón aparente, por lo que Shion y sus compañeros se embarcan en una frenética persecución en la que descubrirán un reto mucho mayor de lo que ninguno pudo imaginar.

Ante todo, lo primero que destaca del juego es su excepcional apartado gráfico, cuidado hasta el último detalle en todos los aspectos. Para empezar, los personajes están realizados con una perfección increíble y en muchas ocasiones verlos simplemente en movimiento son mucho más impresionantes que las renderizaciones de otros juegos. Las ropas, el pelo, y cada uno de los detalles están cuidados con esmero, especialmente en las caras y su expresividad, auténticamente espectáculares. De igual modo los escenarios son también muy buenos, que consiguen integrarse de manera fantástica con los personajes crean-











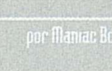








## se parece a...





por Maniac Boy

Me recuerda en todo momento al ya añejo **Die Hard Arcade**, acción y combate por doquier, contra una o varias opersonas, tal vez con mucha menos espectacularidad, pero el parecido es innegable. Incluso, el diseño de Echidna (también llamada la GoGo Malvada) me recuerda a una de las «señoritas» contra las que combatías en el **Die Hard**. Por lo demás, a diferencia de este, en **The Bouncer** no puedes hacerte con ningún arma automática, seguro que en algún momento la echarías de menos.






do un entorno activo y dinámico. De la calidad de la animación, tres cuartas partes de lo mismo, fluida y suavizada, en la que se nota mucho que la captura de movimientos ha conseguido un buen resultado, tanto en el combate como en las escenas generadas. Por lo que respecta al sonido, al igual que el grafismo, está excepcionalmente trabajado y el resultado final merece realmente la pena de escuchar. Las melodías de combate ambientan el juego a la perfección, al igual que cuando pretenden crear una situación melancólica o épica. Mención especial merecen la banda sonora principal que aparece al final del juego, al igual que la del último combate que también se encuentra cantada. La única queja que se me ocurre mencionar en este apartado es la misma que he mencionado antes, el doblaje, que dado el nivel del juego podrían haberse preocupado por ponerlo en español. Pero bueno... no se puede tener todo.

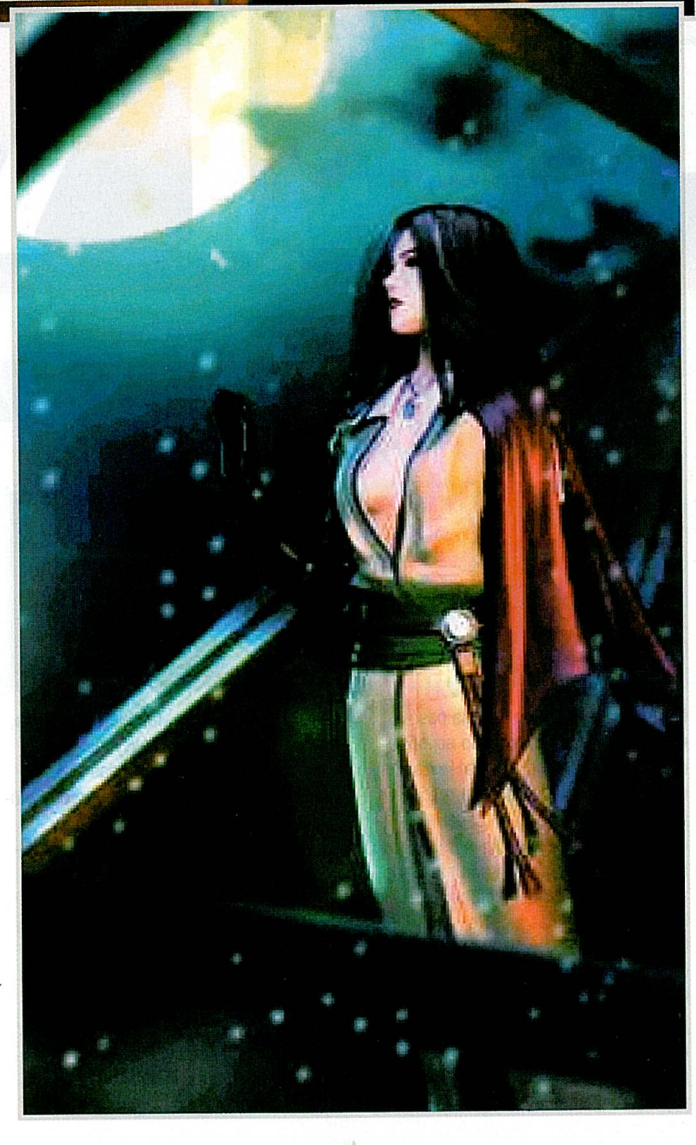
En cuanto al sistema de juego y de combate esta realmente bien realizado, y es el mejor juego tridimensional que se ha hecho hasta el momento de este género. Hay una enorme variedad de golpes, y normalmente requiere algo más que una combinación simple y repetitiva. Para comprender correctamente el espíritu del juego, deberíamos decir que el Bouncer es un juego que se encuentra a medio camino entre un Final Fight y un Tekken, tomando los mejores aspectos de cada uno. De hecho, una vez que lo terminas se te abre la posibilidad de acceder a un modo versus, en el que podrás elegir a tus personajes y luchar como si fuera en un Ezgeiz, cosa capaz de proporcionarte mucha diversión con amigos. Aunque a lo largo del juego solo nos será posible jugar con los tres protagonistas, que podrán intercambiarse entre sí según la situación, en esta modalidad podremos obtener otros personajes con los que jugar, como






Now, allow me to put you to sleep...
...Permanently...

la propia Dominic. Cabe hacer una última mención especial sobre el sistema de combate, y es que, para evitar convertirlo en un juego simple y repetitivo, Square ha introducido un sistema de puntos de experiencia según vayamos derrotando enemigos, con los cuales podremos comprar mejoras para nuestras características o nuevas técnicas de combate que añadir a nuestro arsenal. De todos modos, a pesar de todo lo dicho, y de una calidad técnica y dinámica innegable, encaminada a cumplir con su principal objetivo y te da unas buenas horas de diversión, el Bouncer peca quizás de una dificultad excesivamente simple, mucho más encaminada hacia adentrarte en la historia que en representar un reto para tu habilidad. De hecho, es muy posible terminárselo sin perder ni continuar en ningún momento hasta la primera vez que juegas, ya que los enemigos, incluso los de fase, no contienen ninguna complicación y caen fácilmente ante nuestras combinaciones más simples. Además, una vez que te lo terminas es más como tener una película en casa, salvo por la opción de combate, a lo que si le añadimos una duración no excesivamente larga, hará que el juego te deje solo con la miel en los labios si esperabas algo más a un simple juego de peleas callejeras.



## COMENTARIO

**gráficos**

GFX **98**

Sencillamente increíbles. Personajes, animaciones y todo en general mantiene un nivel excepcional en este juego.

**sonido**

SFX **96**

Melodías muy variadas, nunca monótonas y con un acabado de película.

**jugabilidad**

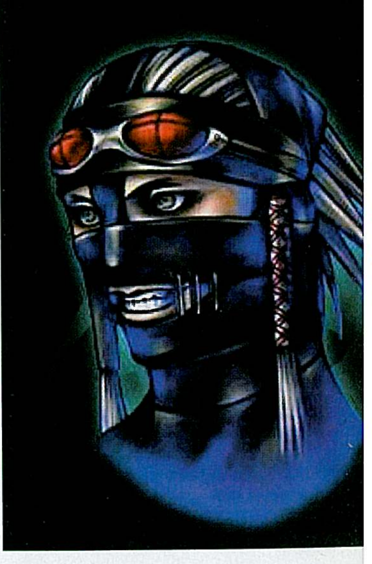
JUG **94**

Muy adictiva. Un desarrollo simple pero con una variedad de técnicas que te dan la posibilidad de personalizar mucho tu estilo de combate.

## GLOBAL

**96**

A pesar de que podría ser más largo y un poco más difícil, es un gran juego con méritos propios, y uno de los mejores títulos que han aparecido hasta la fecha para la PS2.



# BREATH OF FIRE IV

por Yuna

## aquí huele a *azufre*




**breath of fire IV**

programador:
CAPCOM

distribuidor:
ELECTRONIC ARTS

PLAYSTATION

**precio por confirmar**



La anterior entrega de la saga pasó desapercibida en el mercado español debido a que coincidió con el lanzamiento del Final Fantasy VII ,y claro...con un competidor así... Pero no pasará lo mismo con el cuarto capítulo del famoso RPG de Capcom porque han mejorado varios de los fallos del anterior para hacerlo mucho más jugable.

El argumento del Breath of Fire IV es uno de sus puntos fuertes y el mejor que la serie ha tenido nunca. Los personajes jugadores muestran cierto encanto no muy habitual en la mayoría de los protagonistas de los RPG. Son dos los personajes principales de la historia: Fou Lu, y como siempre, Ryu. También esta Nina, la princesa del reino de Wyndia que aparece en todas las entregas de la saga para luchar al lado nuestro protagonista de pelo azul.

La historia comienza durante la búsqueda de la desaparecida princesa Elina, Nina y Cray se encontrarán con Ryu después de ser atacados por un dragón mientras viajan por el desierto. Cuando Ryu despierta no recuerda nada a excepción de su nombre. Como a Nina le da pena, decide ayudarle a recuperar su pasado mientras buscan a su hermana; y la aventura comienza. A pesar de que la historia es lineal y no tenemos demasiada libertad de movimientos, han sabido compensarlo teniendo dos héroes en vez de uno y con un desarrollo muy sólido de los personajes.

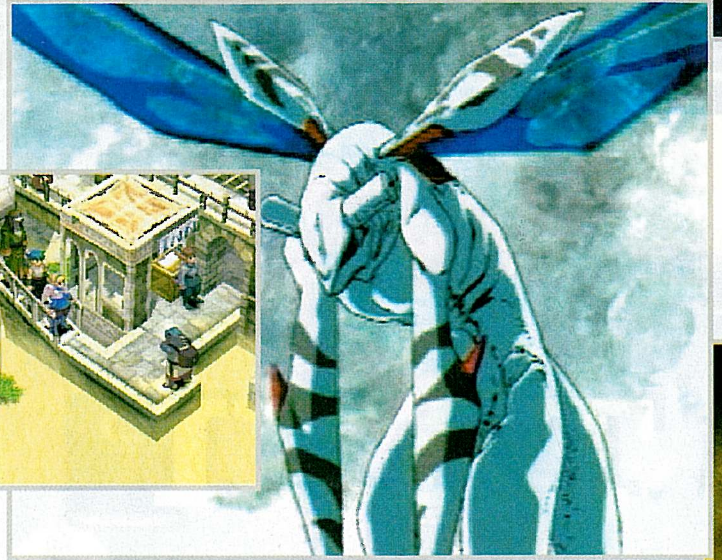
La gran cantidad de frames usados en este juego actúan en beneficio de los personajes y monstruos que tienen un aspecto magnifico con cantidad de animaciones cada uno (algunas muy divertidas). Aunque quizá con un poco más de colorido, unos sprites tan detallados habrían quedado mejor.

Aparte de la animación, muchos efectos especiales recuerdan a juegos anteriores, pero por supuesto incluyendo algunas mejoras como son las fantásticas secuencias de las transformaciones en dragón. Al contrario de lo que ocurre en los anteriores BoF, cuando Ryu (o Fou Lu) se transforma en dragón lo hace en una forma humanoide y sólo toma la verdadera apariencia del dragón cuando realiza ciertos ataques.

El mapa del mundo también ha sufrido un cambio importante, en vez del mundo





al que nos tienen acostumbrados los juegos como los FF, el de este juego se parece más a un atlas en el que aparecerán solo los lugares a los que podamos acceder en ese momento de la historia.
Puede parecer un cambio puramente estético pero esto te permite tener un mejor sentido de lo enorme que es el mundo en el que se ambienta el juego. Algo muy habitual en otros juegos es cuando consigues la "Supernave" puedes recorrer el mundo en 30 segundos, o bien que cada continente tiene solo tres o cuatro ciudades, lo que no resulta muy coherente.
Por desgracia no todo iban a ser virtudes y el movimiento de la cámara es el punto negro de este juego. Tiene la perspectiva habitual en los juegos con personajes en 2D y escenarios en 3D, y aunque puedes cambiar el ángulo de la cámara no hay transparencias por lo tanto muchas veces te verás forzado a girar la cámara de todas las formas posibles pero eso no significa que alguna de ellas te satisfaga; alguna vez dejarás alguna habitación sin explorar simplemente porque no has podido ver la puerta.
Al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los RPG que te obligan a ir cambiando tu equipo porque el número de personajes que tienes es mayor que el que te permiten llevar en combate, en el BoF IV intervienen todos los personajes. Aunque solo tres estarán en el frente activo durante los combates, los demás esperan detrás a que se requiera su ayuda. Puedes cambiar los personajes activos en cualquier momento, ya que mandarlos a la retaguardia tiene sus ventajas: irán recuperando Ap's y se curarán de todos los estados (menos veneno). Esto agiliza mucho los combates y los hace más entretenidos. Además de esto existe el sistema de Combos en el que debes intentar hacer un combo con el mayor numero de hits posible. Para hacer un combo debes combinar dos hechizos para obtener uno más poderoso. Y como guinda tenemos la extensísima lista de habilidades que pueden aprender de tres formas diferentes: por nivel, aprendiéndolas de los enemigos defendiéndote mientras ellos la usan, o bien, la puedes aprender bajo la tutela de varios maestros. Todo esto puede parecer un poco complicado al principio, y la verdad es que lo es, la única manera de familiarizarte con el sistema de combate, especialmente con los combos, es después de varias horas de juego y de probar todas las combinaciones que se te ocurran.
Ningún BoF esta completo sin algún mini-juego, particularmente el de pescar, pero es que en esta entrega hay una enorme cantidad de mini-juegos que van desde jugar al escondite hasta una carrera de Sandflier.
La banda sonora es bastante buena, especialmente la canción de la intro. En el Continente del Este la música es suave y tranquila mientras que en el oeste, a medida que crece la acción la intensidad de la música aumenta Los efectos sonoros no son espectaculares pero son lo suficiente buenos, eso si no se han molestado en doblarlo, es decir, que los personajes gritan en perfecto japonés. Claro que esto puede ser una ventaja ya que muchas veces el doblaje inglés deja mucho que desear, pero por lo menos podían haber traducido la intro para que entendiésemos lo que dicen.
Sea como sea, el Breath of Fire IV es una muy buena secuela para una famosa serie de RPG's. Un buen juego que conseguirá hacerse un hueco en el mercado a pesar de tener competidores de la altura del Final Fantasy IX

## COMENTARIO

**gráficos**

GFX **86**

Los sprites están muy bien dibujados y animados, y encajan perfectamente con los entornos poligonales. Si no fuese por la cámara sería casi perfecto.

**sonido**

SFX **85**

La música es muy buena, con algunos temas muy destacables. Los efectos sonoros quedan de maravilla aunque no entendamos lo que dicen.

**jugabilidad**

JUG **83**

El sistema por turnos es de sobras conocido por todos pero cuesta un poco acostumbrarse a los combos.

GLOBAL

**86**

Un juego muy bueno en todos los aspectos pero sin destacar especialmente en ninguno de ellos, eso no es malo pero simplemente no llama la atención a primera vista. De todos modos merece la pena darle una oportunidad y llevarse una grata sorpresa.



# CRAZY TAXI 2

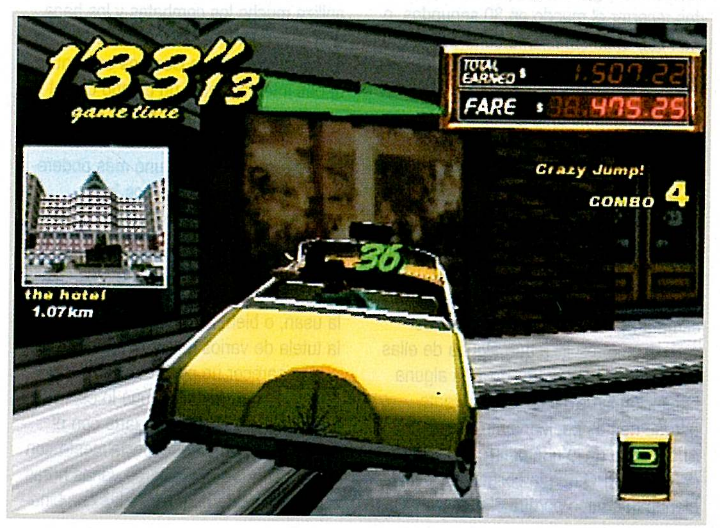
por Oscar

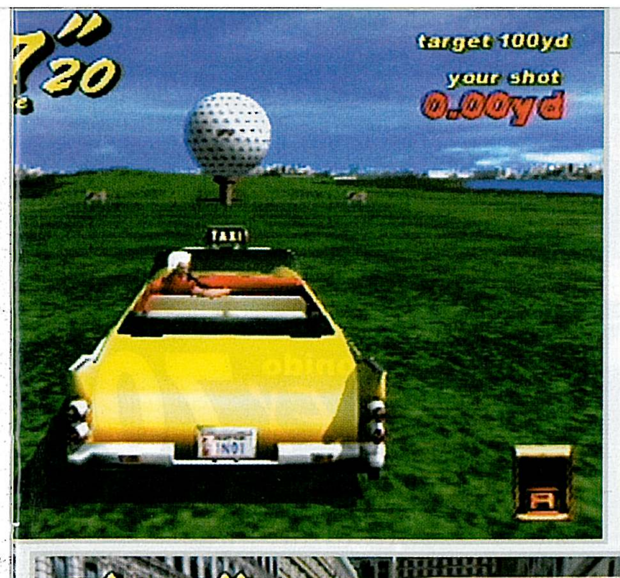
## frenético, otra vez

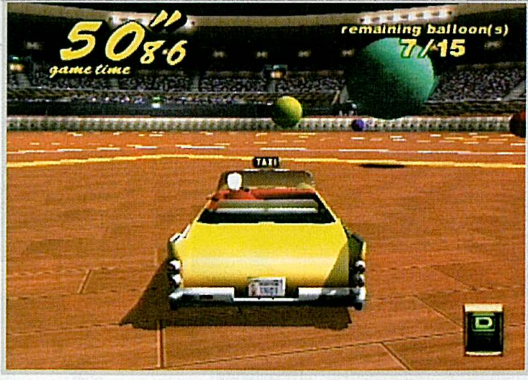


| |
|---|
| crazy taxi 2 |
| programador: SEGA |
| distribuidor: SEGA |
| DREAMCAST |
| · 1 jugador |
| 6.990 pts |

Para aquellos que no conozcan la primera entrega, Crazy Taxi es un divertido juego donde nuestro papel será el hacer de taxistas de todo tipo de individuos de lo más extravagantes y llevarlos a su destino. Esta vez la acción se desarrolla en una gran ciudad al más puro estilo americano, llena de tráfico, puentes levadizos, rampas, y grandes bloques de edificios y contaremos con cuatro personajes completamente nuevos a elegir. Para recoger a nuestros clientes deberemos estacionar cerca de ellos, dentro de un círculo de color que les rodea, que dependiendo del color del mismo nos indicará lo largo que será el trayecto. Las opciones que nos presenta el juego son tantas y tan diversas como meternos por túneles, entradas de metro, subirnos a edificios o atravesar parques y jardines. Los puntos que obtengamos dependerán tanto de los servicios que realicemos como de las distancias, ten en cuenta que los adelantamientos peligrosos, saltos, derrapes, y demás locuras automovilísticas nos otorgarán puntos extra.





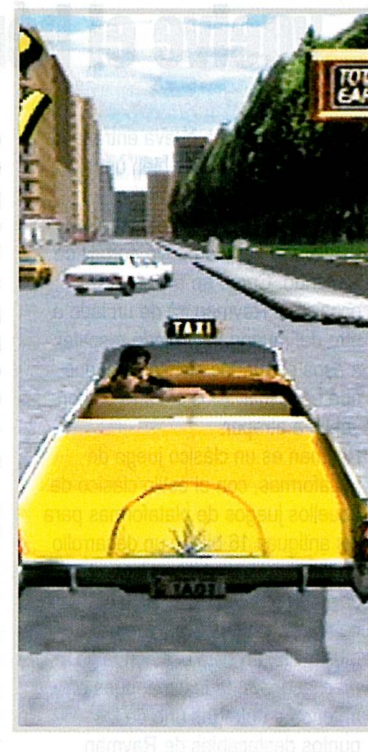



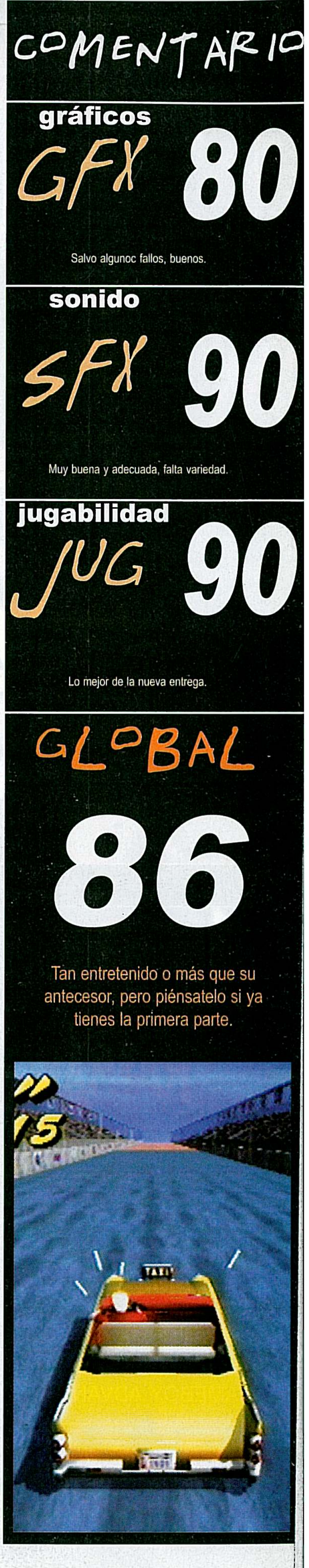







A las opciones de las que disponíamos con nuestro taxi, como son el turbo, hacer sonar el claxon, la marcha atrás y la realización de trompos, se le ha añadido una nueva, el salto, que nos permitirá tanto saltar por encima de otros vehículos (autobuses incluidos) como subirnos a zonas antes inaccesibles. Además, en esta segunda versión se incorpora una novedad muy divertida: tendremos la opción de subir a grupos de personas que podrán tener o no el mismo destino. Aparte del modo arcade, que era la principal atracción de crazy taxi, el nuevo sistema de pruebas resulta extremadamente adictivo, con pruebas tan pintorescas como intentar mandar a una pelota de golf gigante golpeándola con nuestro taxi tan lejos como nos sea posible. El movimiento del taxi ha sido mejorado, el manejo es más suave, toma mejor las curvas y la sensación de velocidad está más lograda. El apartado gráfico del juego es muy similar a su anterior, bastante bueno, aunque quizás debería de haber sido mejorado más. La música, nuevamente a cargo de Offspring es sensacional, marchosa y animada, como tiene que ser en un juego de estas características, sin embargo el repertorio no es muy extenso y las melodías se repiten una y otra vez. En cuanto a las voces y los efectos sonoros están realmente bien, tanto los sonidos típicos de una ciudad de estas características como los comentarios de los peatones y de los clientes (geniales y graciosos, una pena que nuevamente estén en Inglés). El mayor defecto que se le puede atribuir al juego es sin duda que no presente muchas diferencias respecto a la primera entrega, tan solo unas cuantas opciones nuevas y un escenario distinto. Otro aspecto que se podía incluir y del que el juego no dispone es la modalidad para dos jugadores. Salvo esto nos encontramos frente a un juego en el que no es necesario que uno sea un amante de los juegos de coches para disfrutarlo, entretenimiento y diversión asegurado, pero las pocas novedades que se incluyen hacen que nos replanteemos el hecho de si merece la pena adquirirlo si ya tenemos el anterior.



COMENTARIO

gráficos GFX 85

sonido SFX 70

jugabilidad JUG 90

GLOBAL 86

Un buen juego para estrenar tu Game Boy Advance.

# RAYMAN ADVANCE

rayman advance

programador: UBI SOFT

distribuidor: UBI SOFT

GAMEBOY ADVANCE

·1 jugador

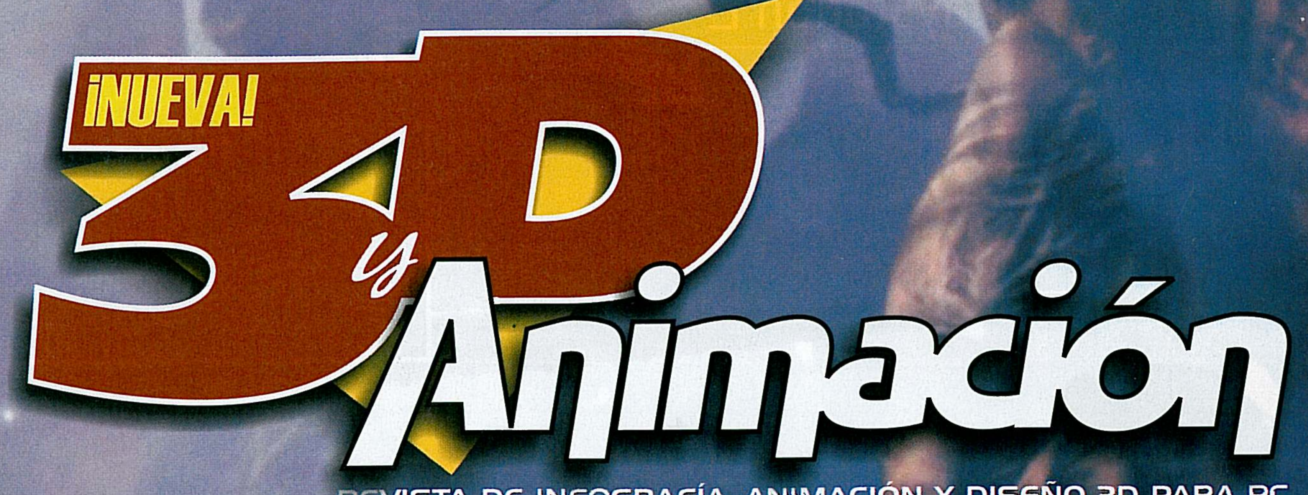
8.995 pts

por R.I.P.

## vuelve el héroe *desmembrado*

Estamos ante una nueva entrega de Rayman, bueno, más bien una entrega como los anteriores Rayman ligeramente retocado y convertida para la nueva portátil de Nintendo. Como en anteriores ocasiones Rayman irá de un lado a otro del mundo intentando rescatar a esos pequeños bichitos peludos que esos malvados cazadores han vuelto a atrapar.
Rayman es un clásico juego de plataformas, con el estilo clásico de aquellos juegos de plataformas para las antiguas 16 bits, y un desarrollo un poco más original que los clásicos, con unos gráficos muy coloristas y simpáticos y una musiquilla, en esta ocasión, algo machacona, una lástima, pues en anteriores entregas uno de los puntos destacables de Rayman eran sus excelentes músicas. En él deberemos rastrear una serie de niveles en busca de los bichos peludos mencionados anteriormente e ir adquiriendo algunas habilidades. Recorreremos escenarios tan diversos como bosques, junglas o pentagramas musicales. Y cada pantalla se desarrollará de formas ciertamente originales. Tan pronto nos encontraremos con pantallas con un desarrollo clásico de los juegos de plataformas, como huyendo de un agua que lo esta inundando todo, o cabalgando a lomos de un brioso mosquito mecánico, o deslizándonos a toda velocidad por auténticas pistas de hielo en un pentagrama musical.
En definitiva nos encontramos con un juego que, aunque no es original ( se parece demasiado a otras entregas de la serie) es una buena e interesante alternativa a los clásicos del género.



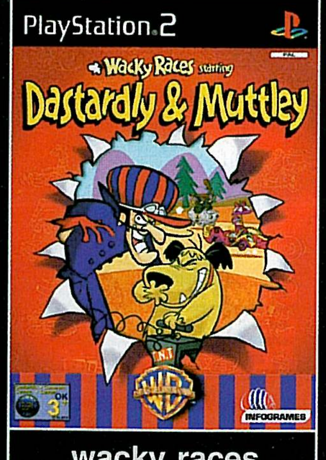

¡NUEVA!
3D y Animación
REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC

# WACKY RACES

## Pierre Nodoyuna y Patán

por Ricar González

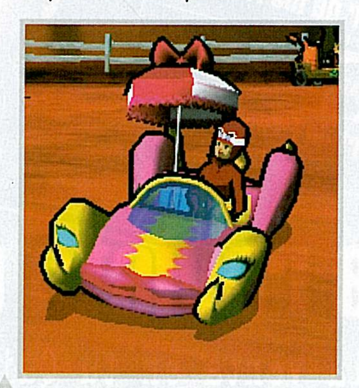


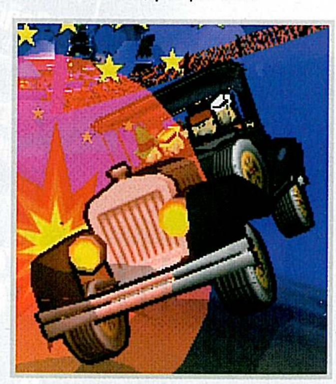



| wacky races |
|---|
| programador: INFOGRAMES |
| distribuidor: INFOGRAMES |
| PLAYSTATION2 |
| ·1-4 jugadores |
| **8.990 pts** |

## esos locos *cacharros*

Parece que aparecen por todas partes conversiones de juegos de Dreamcast a PS2. Ahora le toca a Wacky Races (los autos locos, para que nos entendamos). El juego es prácticamente idéntico al de Dreamcast: elegimos a un corredor entre todos los protagonistas de la serie y competimos contra todos los demás en escenarios que parecen películas de dibujos animados. Cada vehículo tiene sus propios items, normalmente un arma de ataque para darle al de delante, un arma de defensa para darle al de atrás, un escudo y un turbo. Estos items son asignables a los botones del pad de la PS2 y podremos usarlos cuando hayamos cogido los reforzadores suficientes para activarlos. Estos reforzadores se encuentran diseminados por el camino, aunque también podemos sacárselos a nuestros adversarios a base de disparos. Podemos optar por carreras individuales, por el modo campeonato en el que correremos diferentes carreras e iremos desbloqueando los vehículos ocultos, o por el excelente modo multijugador que al fin y al cabo es el que va a hacer que la duración del juego sea algo fuera de lo común. Si por algo destaca este juego es por su fantástica ambientación. Los vehículos se comportan tal y como lo harían en la serie de dibujos, con armas tan estrafalarias como el atacataque, el lanzamiento de troncos, o los disparos de chicle. Los personajes están clavados, porque este













programa utiliza de manera más acertada que ningún otro el mismo toon shading que ya luciera la versión Dreamcast. Puede que al principio los circuitos resulten un poco confusos: la exhuberancia gráfica y la no del todo acertada elección de las vistas contribuyen a ello, aunque en el momento te los aprendas un poco no pararás de correr. La vista que resulta más cómoda para conducir es, paradójicamente, la del interior del vehículo, una vista que en este tipo de juegos no tiene mucho sentido ya que lo importante es lo que pase a tu alrededor, (golpes, explosiones, adelantamientos, items...) no hacer la mejor trazada sobre el circuito. El control de los vehículos también es algo peculiar: es demasiado sensible para un arcade, lo que hará que te des continuamente con diferentes elementos: que si un árbol, que si una esquina, que si una valla... y en todos los choques la pantalla se pondrá a temblar y oirás un sonido muy divertido. Muy divertido las dos primeras veces. Luego no hace ninguna gracia. De cualquier manera, en cuanto le coges el tranquillo al juego y (insisto) te conoces los circuitos no deberías tener problemas para ganar las carreras contra la CPU. Correr contra oponentes humanos ya es otra historia y el juego va ganando en calidad y adicción a medida que tú y tus colegas vais perfeccionando la conducción y el uso de los regalos, así que tenéis juego para rato...




## COMENTARIO

**gráficos**

GFX **85**

Muy graciosos aunque la vista trasera les quita algo de visibilidad. Excelente movimiento.

**sonido**

SFX **81**

Lo mejor: las voces y los efectos tipo cartoon.

**jugabilidad**

JUG **92**

Aaah!, si tienes amigos a los que retar, este juego te durará mucho.

**GLOBAL**

**86**

Excelente debut de los autos locos en PS2



# Dave Mirra freestyle BMX MAXIMUM REMIX

por Oscar

## ¡¡los bicivoladores!!




**dave mirra freestyle BMX - maximum remix**

programador: Z-AXIS, ACCLAIM SPORTS

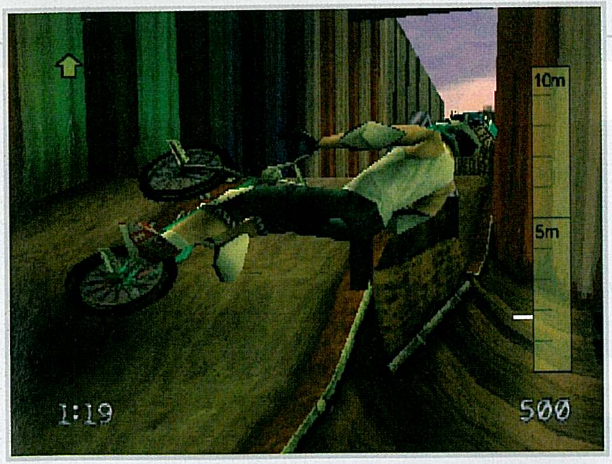
distribuidor: ACCLAIM

PLAYSTATION

·1-2 jugadores
·incluye CD AUDIO: "maximum remix" (Epitaph Records)

4.990 pts

Bicicletas de competición y diferentes tipos de pruebas es en un principio lo que nos ofrece Dave Mirra. Un juego en el que para pasar cada circuito deberemos completar una serie de pruebas, diferentes en cada una de sus fases. La dificultad de las pruebas y de los objetivos que nos marquen para completar la pista irá subiendo gradualmente a medida que consigamos superar las anteriores, objetivos tales como saltar un jeep, conseguir una determinada puntuación, encontrar objetos dispersos por la pantalla o realizar un determinado movimiento en la zona correcta. Podremos elegir entre diez competidores con diferentes características, velocidad, precisión… Para completar correctamente los doce circuitos deberemos dominar la amplia gama de movimientos de los que disponemos, sumado a nuestra habilidad y algo de instinto, movimientos tan increíbles como giros de 180 y 360 grados. De hecho existen tantos a realizar que con casi cualquier combinación de botones y direcciones tendremos como resultado uno nuevo. Completando los modos más difíciles del juego recibiremos como recompensa distintos tipos de bicicletas y equipo, que mejoraran nuestras habilidades. El juego también incorpora un modo para dos jugadores en los que ambos podrán competir en las distintas pistas en diferentes tipos de competición, mejor en puntuación, saltos más largos, mejor caída,…El control de la bicicleta resulta un poco confuso hasta que nos adaptamos a él. Con un poco de práctica seremos capaces de realizar las más increíbles proezas (quizás demasiado increíbles) y las caídas más espectaculares. La sensación de movimiento y velocidad no está muy lograda y algunas de las acciones que realicemos darán como resultado bastantes incoherencias con el entorno, desde luego la física no es uno de los elementos fuertes del juego, cuando saltamos la barrera de lo espectacular a lo simplemente absurdo o paranormal. El entorno gráfico tampoco está muy conseguido, los gráficos no son lo depurados y nítidos que deberían y los elementos que sirven para realizar las maravillas aéreas se repiten una y otra vez, paredes especialmente diseñadas para saltos, rampas y barras sumados a algún objeto especial en cada fase. La dificultad







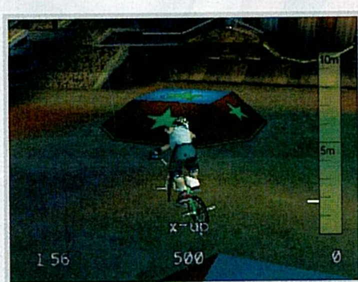
## RADICAL REMIX

por Maniac Boy

**Kawabunga ciclista...**
Rápido y refrescante Surf-punk para este verano. En esta compilación musical de Dave Mirra Freestyle BMX encontraremos un repaso de música entre Hardcore-Punk y Emo (Una vertiente melódica del Hardcore). En algunos casos incluso nos encotramos con fusiones algo curiosas (vamos, nunca había escuchado una linea de bajo blues a la velocidad del hardcore). Personalmente una de mis favoritas es la pista número 4, "Got it all inside" de 59 Times in Pain, recordándome mucho a los Green Day. Contamos también con gente como Pennywise, ofreciendonos un estilo algo más minimalista, pausado y no menos "surf". En general una MUY apropiada compilacion MUY adecuada para un juego de estas caracteristicas y perfecta para los amantes/surfistas de este estilo. ;)

del juego irá incrementándose fase tras fase, y algunas de las pruebas puede llegar a convertirse en un auténtico reto, si piensas que se te da bien prueba con el modo para expertos, puede convertirse en una auténtica pesadilla. El parecido de todas las pruebas y de su realización da como resultado que su desarrollo no se convierta en algo pesado y lento. La música del juego es bastante fuerte, acorde con el tipo de juego, pero el sonido de la bicicleta y de su usuario podría ser mejor ya que es prácticamente inexistente, no estaría de más algún tipo de comentario por parte del ciclista y añadir algunos efectos sonoros de más a la bici. Como conclusión, demasiado parecido al Tony Hawk's Skateboarding, con prácticamente todas su opciones y recursos, variando únicamente en la inserción de más movimientos, un protagonista distinto, y sustituyendo un monopatín por una bicicleta donde lo mejor del juego es sin duda, el modo de dos jugadores, con un montón de opciones diferentes de competición y bastante divertido, donde tendremos la oportunidad de medir nuestras habilidades con las de otro oponente, lo cual es bastante más entretenido y ameno que el completar debidamente las pantallas que se nos proponen.



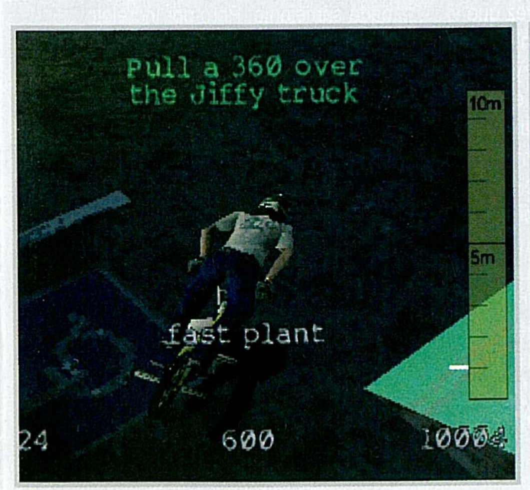

## COMENTARIO

**gráficos**
GFX **68**
Deberían estar más definidos

**sonido**
SFX **75**
Música buena, pero efectos pobres

**jugabilidad**
JUG **68**
Un poco confusa, movimientos surrealistas

**GLOBAL**
**70**
Tony Hawk en bici.









# SONIC cumple 10 años



por Black Kat

Aun recuerdo la primera vez que vi el Sonic cuando estaba en unos grandes almacenes, hace ya 10 años. Por aquel entonces estaba ahorrando para compararme una Game Gear, la que sería mi primera consola. Cielos, qué velocidad, no sabía como era posible controlar a a aquel endiablado erizo azul que se atravesaba las fases en cuestión de escasos minutos. Hasta entonces había tenido oportunidad de jugar a algunos plataformas (da gusto disfrutar de la amistad de tus amigos) pero nunca había visto nada semejante. Pero por increíble que parezca, ya hace una década de todo eso y nuestro amigo azul está de aniversario, así que para la ocasión nada como recordar las carreras de la mascota de Sega a través del tiempo y las consolas, así que preparaos que vamos a viajar en el tiempo:

### SONIC, THE HEDGEHOG

Corre el año 1990, Sega busca una mascota que represente la nueva generación de consolas que acaba-



**¡¡ Felicidades, Sonic !! Parece mentira, pero la veloz mascota de SEGA, el puercoespín azul más famoso del mundo, acaba de cumplir los 10 años. Descubre cómo fue, cómo es y cómo será Sonic en este reportaje.**

ba de estrenar, las 16bits, con su flamante Mega Drive. Así pues, la compañía encargó a Yuji Naka (Space Harriers, Ghouls N´ Ghost, Phantasy Star...), quien, junto a Naoto Oshima (diseñador de la criatura) comenzaron a dar vueltas al asunto.

Así, y tras varios meses de desarrollo, en pleno 1991 ya, nace Sonic, que tras una compleja travesía a través de la mente de sus creadores, en la que éste había llegado a plantearse como Sonic el Conejo (sin comentarios), llegó a ser lo que conocemos aun hoy en día: Sonic the Hedgehog. Con una velocidad increíble y su Spinning Attack, ataque en el que se giraba a gran velocidad para matar a sus enemigos, 6 fases super coloristas y unos scrolls magníficos Sega daba en el clavo y elevaba a una nueva categoría los plataformas de 16 bits.

De esta forma, el departamento AM#8 de Sega se transforma en lo que luego se convertiría en el Sonic Team.
Posteriormente, aparecerían las entregas para 8 bits (Master System y Game Gear) con algunas novedades, como las Chaos Emeralds.

### SONIC, THE HEDGEHOG 2

Aunque parezca increíble, el Sonic 2 salió simultánea-mente tanto en Japón, como en América como en Europa; siendo un lanzamiento por todo lo alto. Y así lo fue, puesto que el 24 de noviembre de 1992 se convirtió en uno de los juegos más vendidos para 16 bits.
Sonic había sido un éxito de ventas, así que su segunda parte tenía que estar muy por encima, y ya se sabe lo que se suele de que: "segundas partes nunca fueron buenas". Y aquí estaba nuestro erizo para demostrar que no tenía que ser así.

A la aventura de Sonic se le unía un compañero, Miles "Tails" Prower, un joven zorro con dos colas, que el permitía tener la habilidad de volar. Aparte, se incluía un modo competición de dos jugadores y la posibilidad de jugar en modo 1.5 player, es decir, que mientras tu jugabas con Sonic, Tails iba detrás de ti ayudándote a coger anillos o a destruir enemigos. También Sonic aprende una nueva técnica, el Spin Dash y, si no fuera poco, la aparición de Súper Sonic.
De idéntica forma que en la versión anterior, Sonic2 también salió para Master System y Game Gear, pero con algunas diferencias, puesto que no era posible controlar a Tails y el número de fases se vió reducido de 12 a tan solo 7.



*Este es el diseño del primer Sonic. Como veis era barrigudo y canijo, por no hablar de cabezón. Ya lucía unas zapatillas rojas (con forma de zanahoria)*

### SONIC CD

1993 abrió un año lleno de Sonic, puesto que varios serían los juegos protagonizados por el erizo azul los que saldrían al mercado. El primero y más importante, por supuesto, fue la aparición del Sonic CD para Mega CD. Uno de los Sonic más redondos que ha desarrollado el Sonic Team. Con animaciones y una música digna de elogio, y un detallismo exquisito, Sega nos deleitaba con una versión inmejorable, en la que aparecían dos nuevos personajes, Amy Rose y el enemigo Metal Sonic. Ahora podías viajar al futuro y al pasado, así como de disfrutar de divertidas fases de bonus en 3D. Este juego representaba la potencia del formato CD que asombraba en su época (es una pena que el precio también asombrara)

### DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

También empezaron a aparecer productos derivados de la estela plataformera de Sonic, que se desmarcaban de todo lo visto hasta ahora, como este puzzle al más puro estilo Puyo para Mega Drive.

### SONIC SPINBALL

Para Mega Drive y Game Gear apareció este pinball basado en la zona Casino Night de Sonic 2.

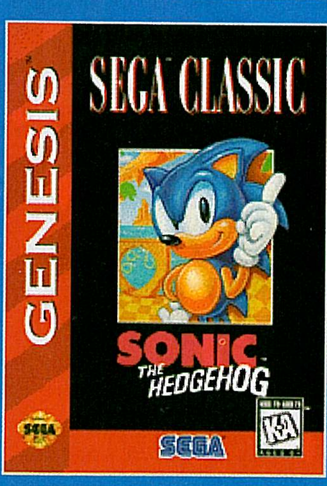


**1991**
**SONIC** (MD, MS, GG)










**1992**
**SONIC 2** (MD, MS, GG)










**1993**
**SONIC CD** (MCD, PC)










**1993**
**DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE** (MD)







**SONIC CHAOS** (GG)



## SONIC CHAOS

Y en un principio solo para Game Gear, apareció este título, que a diferencia de los dos anteriores, volvía a ser un plataformas, más fiel a Sonic 2 de Mega Drive de lo que fue el mismo de 8 bits, en el que por fin podías controlar a Tails.

## SONIC, THE HEDGEHOG 3

Ya en 1994 salió a la luz el esperadísimo Sonic 3. La jugabilidad había aumentado con nuevos items, como la barrera imán, y personajes como Knuckles, el equidna, que poseía nuevas habilidades, como planear o trepar; pero que en un principio no sería una aliado nuestro, sino un enemigo que ha sido convencido por el Dr Robotnik de que nosotros somos los que queremos robar las Esmeraldas del Chaos. En la parte gráfica, además, se habían sustituido los sprites 2D de las anteriores partes por sprites 3D que, eso sí, seguían corriendo por escenarios 2D, pero que habían multiplicado sus scrolls por dos.



*Aunque apenas varía, en el diseño utilizado para Sonic3 ya se aprecia una mayor estilización y el erizo luce una cara un poco más «mala»*

## SONIC & KNUCKLES

Y ya para rizar el rizo, Sega nos vuelve a sorprender el mismo año con otra nueva entrega, en la que podíamos manejar al equidna rojo a través de nuevas fases, codo con codo con Sonic. Este cartucho incorporaba la nueva tecnología de ensamblaje de cartuchos, es decir, que te permitía conectar a través de una entrada que tenía en la parte superior el Sonic 2 ó 3 y poder acceder a nuevas fases, así como de poder jugarte ambos juegos con Knuckles.

## SONIC THE HEDGEHOG, TRIPLE TROUBLE

En un Cartucho de 16 megas la portátil de Sega alcanza su máxima potencia gráfica la acción de Tails y Sonic a lo largo de una nueva aventura.

## KNUCKLES CHAOTIX

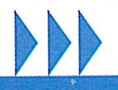
Pues ya nos encontramos en 1995, y acaba de aparecer el Mega 32X. Se planeaba hacer un juego llamado Sonic Cracker's, pero la eliminación casi de última hora de Sonic y Tails para esta versión provoca su cambio de nombre. Este juego desarrollaba un nuevo sistema de jugabilidad por el cual Knuckles iba unido a uno de los 6 nuevos personajes con los que contaba el juego, por medio de una especie de cuerda de energía que servía entre otras cosas para ser usada como tirachinas y así coger velocidad.

## SONIC DRIFT 2

Secuela para Game Gear del juego de carts que también salió para la misma. Contaba con la reaparición de Metal Sonic.

## SONIC LABYRINTH

Juego en el que Sonic volvía a los puzzles y en el que Robotnik le había robado las zapatillas a Sonic, por lo que tenías que encontrarlas.



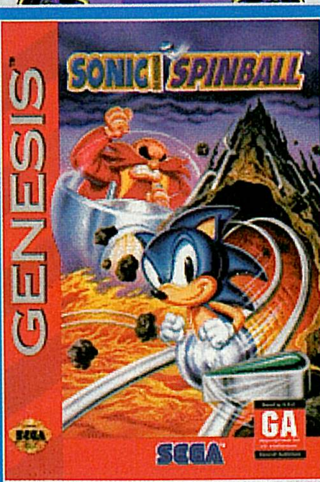
**1993**
**SONIC SPINBALL** (MD, GG)













**1994**
**SONIC 3** (MD)





**1994**
**SONIC&KNUCKLES** (MD)













**1994**
**SONIC TRIPLE TROUBLE** (GG)



### TAILS ADVENTURE.

Al igual que los dos anteriores, se trataba de un juego para la portátil de 8 bits. En esta ocasión el protagonismo recaía sobre Tails.

### SONIC 3D BLAST

Y Sonic ya nos cumplía 5 años y que mejor forma de celebrarlo que con su salida de las dos dimensiones. La jugabilidad se mantenía intacta, pero todo se emplazaba en una novedosa perspectiva isométrica, en la que Sonic debía encontrar las Chaos Emeralds en la isla de Flicky. Este juego fue para Maga Drive y para Saturn, la cual tenia una versión más extendida y contaba con una banda sonora compuesta por Richard Jacques.

### SONIC BLAST

También salió una versión del anterior para 8 bits, pero obviamente desaparecía la perspectiva 3D del juego por razones lógicas de potencia. Eso sí, por primera vez podías controlar a Knuckles en la veterana y en la portátil de Sega.

### SONIC JAM

En 1997 salió para la Saturn un genial recopilatorio de los Sonic de Megadrive, incluso conservando la tecnología de ensamblaje de Sonic & Knuckles. Además contaba con la aparición de un nivel de bonificación llamado Sonic World. Un mundo tridimensional llena de historias de personajes, música, galerías y todo aquello que un aficionado de la mascota de Sega le gustaría ver.




*Y con Sonic Adventure, nuestro erizo empieza a adquirir un tono de graffitti hiphopero, bastante más moderno y más «malo» que los anteriores...*

### SONIC R

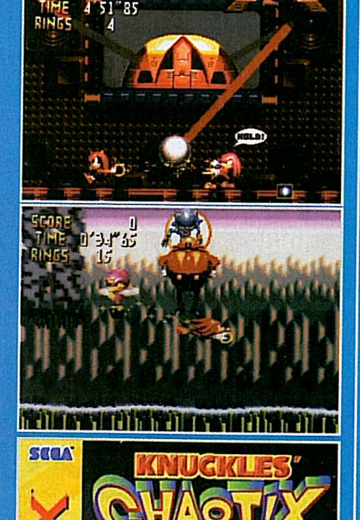
A diferencia de las carreras de coches de los Sonic Drift para Game Gear, aparecía un juego en el que el enfrentamiento era que cada uno usara sus propios medios, así que, Sonic iba corriendo, Robotnik en su nave, Amy usaba un bonito coche... Contaba con circuitos secretos, personajes ocultos, como por ejemplo Super Sonic, como no.

### SONIC ADVENTURE

En 1998 el Sonic Team nos sorprende con una nueva entrega (aunque no llegaría aquí hasta el 10 de Octubre de 1999) del erizo en cuestión. Con un nuevo motor 3D, ahora Sonic alcanzaba verdaderas velocidades de vértigo, además de plantearnos una verdadera "aventura", puesto que además de los elementos de plataformas, incluía pruebas de búsqueda y puzzles. A todo esto, se le sumaban dos nuevos personajes a los ya conocidos, E-102 y el gato Big, junto con la incorporación de los Chao, una simulación de A-life que ya nos pudimos encontrar en el Nigths, y que permitía criar a esta pequeñas criaturas cual tamagochi desde nuestra VM.



**1995**
**KNUCKLES CHAOTIX (32X)**




**1995**
**SONIC DRIFT2 (GG)**



**SONIC LABYRINTH (GG)**



**TAILS ADVENTURE (GG)**



**1996**
**SONIC 3D BLAST (MD, SS)**





**SONIC BLAST (GG)**



**1997**
**SONIC JAM (SS)**






**SONIC R (SS)**



### SONIC THE HEDGEHOG, POCKET ADVENTURE

En este año, también Sonic volvió a correr en una portátil, pero esta vez no era para una de Sega, sino para la NeoGeo Pocket de SNK, con un curioso modo de enfrentamiento para dos jugadores mediante un cable especial.

### SONIC SHUFFLE

Mientras se desarrollaba la secuela del Adventure, Sega saca un juego de tablero en el universo Sonic hecho por la empresa, Hudson. En esta nueva entrega sacada al mercado en el 2000, se utilizó un tipo de pintado de polígonos que daba a los personajes aspecto de dibujo animado. Siendo sencillamente eso, un juego de tablero, Sonic Shuffle nos brindaba cantidad de minijuegos, ideales para jugar hasta cuatro personas.

### SONIC ADVENTURE 2

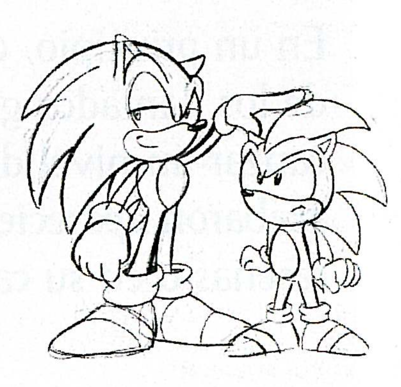
Y ya en el 2001 aparece una nueva entrega, que seguro no la última, del veloz héroe. Pero para saberlo todo sobre ésta os emplazo a la review que encontrareis en estas mismas páginas.



...para culminar en la pose chulesca de Sonic Adventure2, en la que el erizo nos enseña las «peazo» zapatillas que se ha comprado en oportunidades.

Aunque cabría destacar como curiosidad que el Sonic Team no participó de ningún Sonic de Game Gear o Master System, encargándose de estos otras compañías de desarrollo como Hudson o el Sega Technical Institute, no desmerece en nada el resultado, puesto que manteniendo un nivel de calidad sobresaliente han sido hasta la fecha nada más ni nada menos que ¡20 Sonics! (con permiso del Dr Robotnik's Mean Bean Machine) y contando como una sola las versiones del mismo título para otras plataformas.

La verdad que esta estela azul no parece que acabe nunca e imagino que los aficionados a las correrías de este cuerpo espín no desean que acaben. Si algún merito hay que reconocerle al Sonic Team, es que ha sabido evolucionar con el mercado, además de haber sabido crear auténticos clásicos de la historia del videojuego. Y aunque, ningún vidente hubiera podido adivinar que la mascota de Sega saliera para una consola de Nintendo, como va a ser el desarrollo del Sonic Advance (sé de más de uno que ha vertido lágrimas de dolor ante la noticia), Sonic siempre seguirá siendo Sonic, y nadie le quitará las Zapatillas Rojas.



*hay que ver cómo has cambiado en 10 años, enano...*

**1998 SONIC ADVENTURE (DC)**




**SONIC POCKET ADVENTURE (NGP)**






**2000 SONIC SHUFFLE (DC)**









**2001 SONIC ADVENTURE2 (DC)**



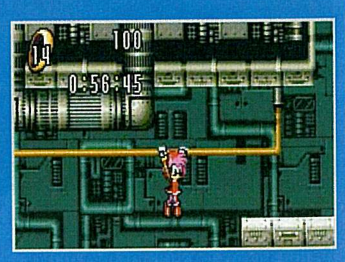






**??? SONIC ADVANCE (GBA)**






*menudo rollo, a ver cuando hacen un especial Robotnik...*

# RPG freaks

sección coordinada por Carlos B. García



**En un principio, comenzaremos esta sección con una serie de artículos de los llamados grandes olvidados, esos juegos de rol que a pesar de alcanzar un nivel de calidad más que notable, por una u otra causa nunca acabaron apareciendo en nuestro país, de los cuales únicamente vimos reseñas o en su caso, ni siquiera eso.**

## Xenogears











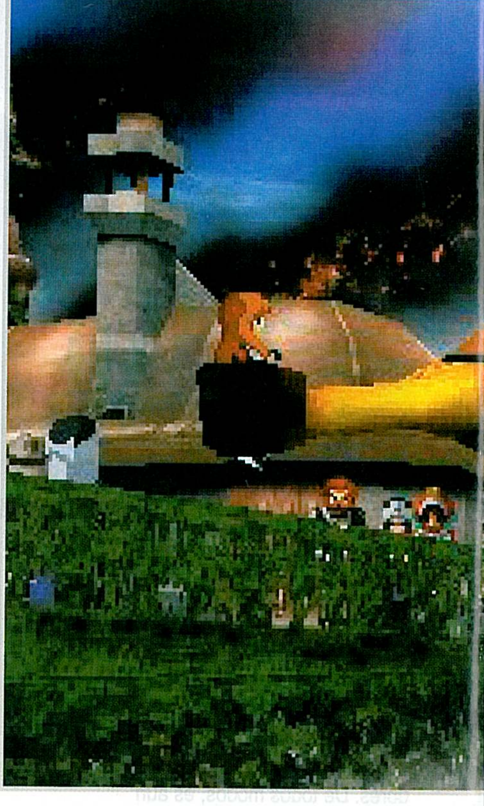
Este mes nos adentraremos en uno de los juegos de Square que mayor éxito alcanzó en Japón y en Estados Unidos, y con su secuela a punto de aparecer en la PS2, más esta dando de qué hablar ahora: Xenogears.

El Xenogears apareció en 1998 bajo el sello de Square, aunque su producción y desarrollo se vio completamente plagada de problemas y desavenencias. Su director y guionista, Tetsuya Takahashi, tenía en mente un proyecto más que grande, enorme, con el que esperaba crear uno de los juegos más completos y trabajados de la historia. Para ello, se volcó en cuerpo y alma en su creación y desarrollo, pero poco a poco se fue dando cuenta de que lo que quería contar excedía con mucho la complejidad de un tradicional RPG, al igual que en duración. Sin importarle nada, siguió adelante con el proyecto, retrasándose en los plazos que había convenido con la compañía. Aunque en un principio los directivos de Square estuvieron encantados con el proyecto, el retraso del mismo empezó a ser considerable, y más de seis meses después de la fecha tope que Square le había dado a Radical Dreamers, le instaron a terminar el trabajo o lo acabarían ellos tomando el control del proyecto. A regañadientes, Radical Dreamers finalizó el juego como le pidieron, pero para ello se vio obligado a dejarse en el tintero muchas



subtramas, al igual que a realizar un corte desesperado en el segundo CD. Así pues, la historia del segundo disco no es realmente jugable, sino que únicamente podemos presenciar cómo los distintos protagonistas cuentan sus problemas y los sucesos que acontecen, viéndonos limitados a ser tan solo espectadores. De todos modos, es aun posible intervenir en la resolución de tres mazmorras, aunque no podremos volver al mapa del mundo del primer disco ni entrar en ciudades.

Tanto gráficamente como en el aspecto sonoro, Xenogears es un juego que destaca incluso hoy en día. Su entorno es una mezcla entre 3D en los escenarios y 2D en los personajes, aunque al contrario que en muchos otros juegos el resultado es visualmente muy atractivo. A esto hemos de sumarle contínuas animaciones, tanto renderizadas, en el caso de los Gears, como animación tradicional para los personajes. La música es, como ya he dicho, un aspecto sobresaliente del juego, alcanzando cotas de calidad tan memorables que no tienen nada que envidiar a ningún Final Fantasy. En cuanto a lo que respecta al sistema de juego, es muy parecido al de

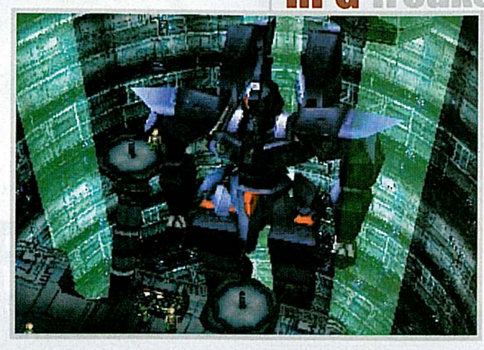


cualquier tradicional RPG, pero con un innovador sistema de combate. Este consistía, al combatir personalmente, en realizar combos de mayor o menor potencia, empleando los botones de una manera similar a la que después usaría el Chrono Cross. Con los gears, el sistema era un poco más simple, pero tenías que controlar tu combustible, que ppdía agotarse.

Con respecto al desarrollo del juego en sí, mezcla ciencia ficción y gigantescos robots con magia y poderes sobrenaturales. La historia comienza en el Elridge, una gigantesca nave espacial que está transportando un arma de poder casi ilimitado. Como es natural, algo sale mal y la nave es destruida, enviando a un planeta cercano a la tripulación y los pasajeros. Miles de años después, ese mundo esta poblado por los supervivientes de esa nave, que ya ha pasado por varias civilizaciones y contínuas guerras. En la actualidad, los dos reinos más grandes del mundo, Aveh y Kisley se encuentran en guerra, para la que utilizan los restos sobrantes de las armas de la civilización anterior, los gears. Es en este punto en el que comenzaremos a tomar el control de la historia, cuando por accidente un prototipo muy extraño de Gear cae en mitad de un pequeño poblado. Fei, protagonista de la historia, tratando de evitar que estalle una guerra en el pueblo, subirá en el gear, pero al ver como uno de sus amigos es asesinado, liberará un poder descontrolado que arrasará por completo el pueblo. Tras eso, será expulsado del pueblo y se dirigirá a los bosques, donde su camino se cruzará con el de la joven Elhaym, un miembro del imperio de Solaris quien por error causo la caída del gear en el poblado. Tras conocerse, la relación entre ambos será muy tensa, hasta que ella será atacada por una terrible bestia que obligará a Fei a volver a usar su Gear para salvarla. Tras ello, Elhaym se marchará y continuaremos nuestro camino junto a Cidan Utsuki, un científico que parece saber mucho mas de lo debería. Ambos trataran de encontrar piezas para reparar el misterioso gear Welltal, pero en el desierto Fei se encontrará con un extraño sujeto al que vio en la destrucción del poblado. Este, que se presentará como Grafh, el buscador de poder, le explicará a Fei, quien no recuerda nada de su pasado, que él es la persona que busca para matar a Dios. A partir de ahí, el camino de Fei se cruzará con el del príncipe destronado Bart, a quien, tras entablar una buena amistad,









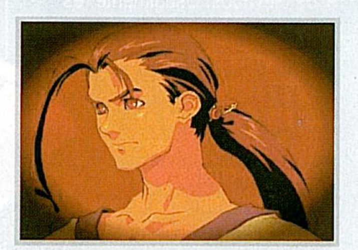




ayudará a rescatar a su prima de las garras del usurpador. Será entonces cuando descubran que existe un imperio secreto, el Sagrado Imperio de Solaris, que controla el destino de las guerras y del mundo en general. Tras descubrir que el imperio tienen un enorme interés de Fei, este acabará con sus huesos en una prisión en la que pretenden investigarle. Al escapar, Elhaym, a la que le habían encargado destruir toda la prisión para matar a Fei se unirá al grupo, dándose cuenta de que las acciones de Solaris no son buenas con el mundo inferior.

Empezarán entonces una serie de desventuras en las que tanto Grafh como un extraño sujeto llamado Id, se cruzarán en su camino contínuamente, mientras que la cruzada personal de nuestros protagonistas contra Solaris continua. De todos modos, lo que parece un guión más o menos simple, se complica con cada una de las revelaciones, hasta descubrir incluso que el ser humano no desciende de la tripulación del Elridge, pues no hubieron realmente supervivientes, sino que fueron creados por el arma que transportaba, que tomó conciencia y se consideró a si misma Dios. Además, el punto más dramático del juego es cuando descubres que tanto Fei como Elhaym no son otra cosa que contínuas reencarnaciones de los dos sujetos que sobrevivieron al incidente (de hecho, solo sobrevivió él, mientras que ella fue creada para acompañarle), y que siempre mueren en terribles circunstancias. Finalmente, será necesario destruir al Dios de la humanidad, a pesar de que para ello habrá que condenar al hombre a perder la ciencia que había alcanzado hasta entonces y empezar de vivir desde cero.

En definitiva, Xenogears es posiblemente uno de lo mejores RPGs jamás realizados, una experiencia en la que es necesario emplear más de 80 horas para conseguir finalizarlo por completo, y que desde luego, es uno de los mejores títulos que pudo llegar a aparecer en España... Supongo que al menos deberemos conformarnos con su precuela, que aparecerá pronto en la PS2 bajo el título Xenosaga.





# el club de la lucha

sección coordinada por Carlos B. García



**Para este primer artículo vamos a adentrarnos en profundidad en un juego de lucha que ha dado mucho de que hablar, el Capcom vs Snk.**

Con completa seguridad, este juego ha sido uno de los más esperados de la historia, y aunque no ha conseguido alcanzar las expectativas que todos tenían puestas sobre él y ha recibido multitud de críticas, tiene un elevado nivel de popularidad en competición y hoy en día es uno de los más jugados en torneos (de hecho, en Estados Unidos y en Japón, donde las competiciones regionales son muy comunes, se han realizado más de treinta oficiales desde su aparición). Ahora, veremos el sistema de juego con profundidad para tratar de sacarle el mayor provecho contra otro jugador, al igual que una relación de las mejores técnicas y personajes a usar.

## RATIOS

Lo primero que debes saber es que aunque los personajes con mayor ratio aguantan mejor el daño y causan más a su vez, la diferencia no es lo suficientemente rentable como para basar tu estrategia en ratios elevados. Usualmente, es mucho más productivo seleccionar cuatro personajes de ratio 1, o dos de 1 y uno de 2, que optar por los de ratio 3. Como siempre, es una cuestión de gustos, pero la cantidad total de vida, al igual que la variabilidad beneficia a muchos luchadores. Además, por sorprendente que resulte, los personajes de ratio 3, con la excepción de Yamazaki y Vega (M. Bison en occidente), tienden a ser mediocres, por lo que resulta mucho más provechoso de nuevo los luchadores de menor ratio.

## GROOVES

Recomendar un Groove concreto es algo francamente difícil de hacer, ya que no hay uno claramente superior al otro. La mejor recomendación sería el decir que el Capcom Groove es para aquellos que emplean un sistema de combate ofensivo y tienden a estar siempre encima de sus adversarios, mientras que aquellos que prefieren un combate más pausado y con tiempo para cargar deberían seleccionar el SNK Groove. De todos modos, el SNK Groove tiende a ser relativamente superior, ya que la carga del Capcom Groove resulta demasiado lenta (aunque no por ello deja de tener sus ventajas).

## TRUCO

El Capcom Groove tiene una característica concreta que se encuentra a medio camino de ser un bug o una gran utilidad en combate. La cuestión es que si golpeas con algún tipo de ataque fuerte a un enemigo y esta se cubre del ataque, si lo coges acto seguido con algún personaje que realice varios impactos en los agarres, como Blanca u Honda, tu barra de especial se cargará a una velocidad vertiginosa, como si cada impacto fuese un golpe fuerte.

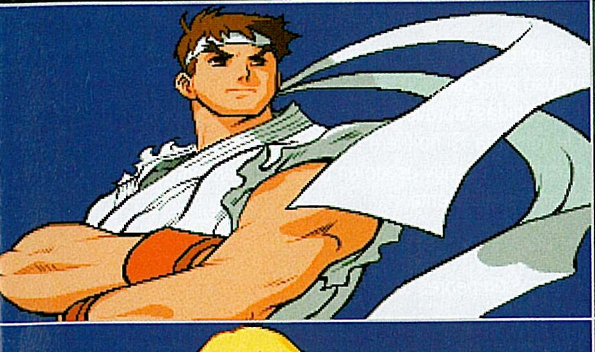
## SISTEMA DE COMBATE

Lógicamente, es imposible decir a cada jugador qué sistema de combate debería seguir, ya que varía enormemente según su estilo de juego y la elección de los personajes, pero sí hay unas cuantas pautas muy importantes a seguir. Primero de todo, tienes que tener en cuenta que la base ofensiva del juego se basa en realizar combos empleando los golpes flojos. Los flojos, en especial la patada rápida agachado, te permite combear de tres a cinco golpes, y seguirlos después con cualquier técnica especial o súper. Además, es lo suficientemente rápida para cortar la gran mayoría de movimientos normales, por lo que es la baza fundamental para ganar combates. Ojo, no significa que es lo único que puedes hacer, pero es una técnica muy difícil de combatir si consigues dominarla correctamente.

## PERSONAJES

Es muy difícil hacer una relación correcta sobre qué personajes son los mejores, ya que como siempre las preferencias personales y el estilo de cada luchador influyen en el uso. No obstante, es completamente cierto que algunos personajes son sencillamente mejores que otros, así que trataremos de ver quiénes son y cómo poder sacar el mejor provecho al equipo que elijas.

## CAPCOM



## RYU

Probablemente es uno de los personajes más equilibrados del juego. La base del juego con Ryu se basa en sus antiaéreos, prácticamente invulnerables, y en su relativa superioridad física. De todos modos, lo mejor que se puede intentar con él es cargar su especial y tratar de conectarlo. Siendo como es tan fácil de combinar, incluso con barridos o shoryukens cortos, y quitando la cantidad de vida que quita, el Shin Shoryuken representa el final de tu contrincante. Es bueno en ambos Grooves, y se recomienda como último luchador.

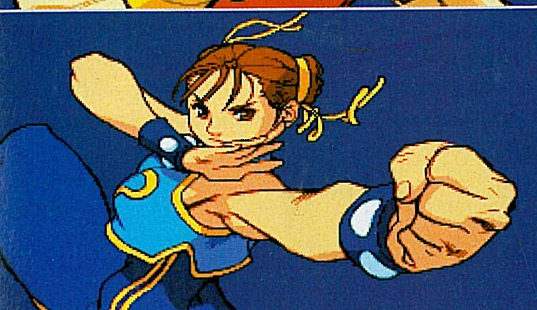


## KEN

Su principal capacidad consiste en la facilidad con la que puede combinar sus especiales simples, y su escaso tiempo de recuperación. En SNK Groove, en cuanto tengas la vida en rojo combina cualquier golpe con un Shoryureppa y mantenlo en el aire con otros especiales. Salvo por eso, su jugabilidad se parece a la de Ryu. Mejor o peor, es cuestión de gustos.

EX

La versión Ex de Ken es bastante parecida al normal, aunque es ligeramente inferior. Para jugar, es preferible la original.

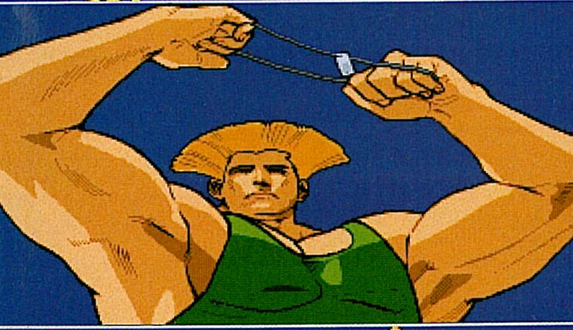


## CHUN LI

Chun Li es sin duda otro de los personajes fuertes del juego, aunque muchos de sus movimientos son fácilmente parables, físicamente es mucho mejor que la media. Trata de combinar el movimiento de diagonal abajo y patada floja con otros movimientos de carga, o en el caso, cogidas. Probablemente es uno de los mejores personajes para elegir, principalmente si te gusta marear a tu oponente y no dejarle respirar.

EX

Chun Li pierde sus mejores técnicas en esta modalidad, aunque conserva su capacidad física. El Spining Bird Kick no merece la pena usarse, y su nuevo especial es mas estético que útil.



## GUILE

Uno de los personajes mas defensivos del juego, como siempre, pero sus movimientos han sido mejorados en lo que refiere a carga e invulnerabilidad. De hecho, sus sonics booms tienen un período tan corto de recuperación que es casi imposible rodar a través de ellos, ya que Guile puede avanzar y coger. Muy recomendado si tienes paciencia.

EX

Es incluso mas recomendable si cabe, ya que aunque pierde un especial, las preferencias y daño de sus golpes mejoran bastante. Salvo por eso, igual que el original.

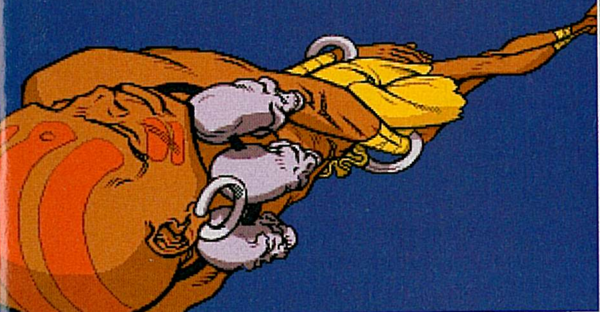


## HONDA

Aunque en la beta fue de los mejores personajes del juego, Honda ahora ha perdido casi toda su efectividad. Físicamente no es malo, pero ni sus magias son fáciles de colar ni son lo que se dicen devastadoras. Divertido de jugar, nada más.

EX

Al igual que Guile, sus invulnerabilidades son mayores, y de nuevo es más recomendable que la versión original.



## DHALSIM

Dhalsim es muy distinto a como era en otras juegos de lucha, ya que su efectividad como Ratio 1 es demoledora. Sus golpes no solo siguen llegando muy lejos sino que además han ganado mucha preferencia. Si a esto le sumamos el no poder cubrirse en el aire, los ataques a distancia mejoran incluso más. Por ultimo, tiene unos especiales útiles, especialmente si juegas en SNK, ya que con la vida en rojo, su antiaéreo tiene una utilidad enorme. Además, como personajes de Ratio 1, ocupa muy poco espacio en tu equipo. Una gran elección, a pesar de su aspecto...

EX

Más de lo mismo pero con otros especiales, aunque son mejores los de la versión original.



## ZANGIEF

Lento y demoledor como siempre, la mejor característica de Zangief es la enorme cantidad de vida que quita y la poca que pierde incluso para ser un Ratio 2. Su especial aéreo es casi infalible, y si consigues hacerte con sus cogidas, aprovecha su capacidad de giro para conectarlas nada más acabar de dar la voltereta. Si no fuera tan grande y fácil de golpear, sería uno de los mejores. De todos modos, no es muy usado en juego profesional, ya que probablemente es muy difícil de emplear correctamente.

EX

Más agresivo y dañino que el original, pero con peores técnicas globales.

## BLANKA

Aquí llegamos a uno de los puntos fuertes del juego... Blanka es un personajes casi abusivo para ser un Ratio 1, ya que no sólo quita una cantidad excesiva de vida para su ratio, sino que además sus técnicas son increíbles. Personalmente he visto ganar torneos utilizando a Blanka con sólo tres técnicas, su barrido, su ataque aéreo y su especial giratorio. Este resulta especialmente efectivo por el hecho de que su velocidad es enorme, y además, impacte o no, retrocede lo suficiente para que pocos personajes puedan alcanzarle. Por cierto, lo creáis o no, puede combinar su especial de lanzamiento con su cogida de mordiscos, a pesar de que parece imposible. Es muy recomendable elegirle, de hecho demasiado.

EX

Es el mismo Blanca pero con sus especiales del Zero 3, que son peores que los nuevos. Salvo por eso, igual de abusivo.

## SAKURA

Los cambios radicales que ha sufrido hacen que la nueva Sakura sea muy útil, pero no llega a la calidad que tienen otros personajes de Ratio 1. No es mala, pero simplemente otros personajes de su mismo nivel resultan mucho mejores. De todos modos, trata de aprovechar al máximo las capacidades de combinación de su nuevo Shooken, fácil de combinar y muy devastador.

EX

La Sakura de toda la vida, aunque sus golpes no tienen la misma preferencias que en los Zero. Es incluso mejor que la nueva versión, pero por desgracia su método de juego es también mas tradicional y predecible.

## CAMMY

De nuevo otro de los grandes personajes de Ratio 1. Si lo haces a la distancia apropiada, su Canon Drill no te deja desprotegido, y su Canon Spike tiene una preferencia enorme. Si a esto le añadimos que sus golpes físicos son también buenos, tenemos a otro personajes bastante equilibrado y con quien merece la pena jugar. No tiene ninguna debilidad grave, y eso es muy importante en este juego.

EX

Ehh... es difícil decir si esta versión de Cammy es mejor o peor. Pierde técnicas y gana un especial inferior, aunque generalmente se dice que es más consistente. Desde un punto de vista personal opino que la Cammy normal es mejor, pero en este caso es una cuestión de opiniones.

## BALROG

Sin duda es uno de los mejores Ratio 2 de Capcom, no solo por el alcance y daño de sus golpes físicos sino por el escaso tiempo de recuperación de sus técnicas. Además, su especial es uno de los mejores del juego, ya que al contrario que muchos otros, el periodo de vulnerabilidad del principio es nulo incluso en nivel uno o dos. La mejor manera de jugar con él es ofensivamente a pesar de ser un personaje con cargas, ya que debes aprovechar los momentos de ataque para mantener pulsado atrás y tratar de combinar los movimientos.

EX

Pierde técnicas pero gana velocidad y daño. De todos modos, las técnicas de las que se deshace no son las más útiles, por lo que no es mala idea elegir este en contra del personaje normal. El único problema de hacerlo es que se vuelve más predecible, pero al fin y al cabo no es originalidad y variación los puntos fuertes del personaje.

## VEGA

De entre todos los Ratio 3 el ninja español es probablemente el peor de todos. Tanto su velocidad como el alcance de sus golpes ha sido enormemente reducidos, y su cogidas aéreas han perdido mucha preferencia. Jugar con él efectivamente no es nada fácil, por lo que merece la pena elegir a cualquier otro Ratio 3 en el caso de que quieras jugar con uno. De todos modos, su mejor baza radica en el Red Impact, su nuevo especial de nivel tres, que no sólo quita una enorme cantidad de vida, sino que además es muy fácil emplearlo como antiaéreo.

EX

Se supone que las versiones Extras de los personajes de Capcom pierden técnicas pero recuperan cierto grado de preferencia. Por desgracia, este no es el caso, Vega pierde técnicas.... y no gana nada a cambio, salvo un aumento casi imperceptible del daño.



## SAGAT

Por desgracia Sagat tampoco es una buena elección como personaje, ya que no sólo no aporta nada nuevo al método de juego de Tiger Shot y Tiger Uppercut, sino que no quita la vida que debería para ser un Ratio 3. Además, sus técnicas han perdido mucha preferencia, y sus combinaciones son bastante escasas. Físicamente sigue siendo bueno, y es la mejor baza que aun le queda, pero su elevado tamaño le hacen excesivamente vulnerable ante cualquier ataque físico, que resulta muy fácil de conectar en él.

EX
Por si no era lo suficientemente mediocre, en este modo Sagat sustituye sus especiales por dos versiones de Super Tiger Shots, que francamente no son ninguna maravilla.

## BISON

Sin duda el mejor Ratio 3 de Capcom. Aunque sus técnicas especiales no son excepcionalmente buenas, su velocidad de movimiento y la preferencia de sus golpes es sencillamente tremenda. Aprovecha sus barridos y su patada fuerte, probablemente la mejor del juego. Sus especiales no son malos, ya que te dejan desprotegido durante un periodo de tiempo muy corto. Ten en cuenta, que si lo calculas correctamente, su nuevo super psicotriturador de nivel tres es capaz de interceptar ataques aéreos.

EX
Es la mejor versión de Bison ya que recupera su viejo psicotriturador y en esta ocasión con tanta preferencia como tenia en el SFII. Con él, cualquier personaje que lance ataques a distancia por el suelo, como Iori o Terry se verán obligados a no usarlos, al igual que cualquier personaje que se lance, con la excepción de Terry, perderá en el choque. Es una lastima que se vea limitado como único especial al Knee Press Nightmare, pero aun así, merece más la pena que el original.

## MORRIGAN

A pesar de que trata del peor gráfico del juego, y que personalmente no juego con ella porque me molesta a la vista, en torneos Morrigan es usada con bastante acierto. Sus Soul Fists tanto aéreos como de tierra son bastante rápidos y útiles, y el Shadow Blade tiene una preferencia considerable. La gran ventaja de Morrigan es que puede ser utilizada con mucha más variedad que cualquier otro Shotokan, y su ataque aéreo la deja muy poco tiempo desprotegida. Aunque sus especiales normales no son excepcionalmente buenos, el Darkness illusion puede ser combinado con enorme facilidad, incluso en el aire, dada la facilidad con la que se puede combinar en este juego los golpes flojos.

## GOUKI

Bueno, si partimos del hecho de que es un Ratio 4, por lo que es francamente poco recomendable jugar con él, Gouki es un personaje francamente bueno. Muy probablemente es el personaje que mejor combina del juego, en especial con su Tatsumaki Shempu Kyaku, que puede seguir con un Shoryuken o un especial. No confíes en exceso en su hadouken aéreo, ya que no es inmediato y ha perdido mucha velocidad y utilidad. Sin embargo por primera vez en la historia el Shun Goku Satsu es un golpe excepcionalmente útil, ya que el período de invulnerabilidad en su inicio es completo y avanza a enorme velocidad. Si lo dominas correctamente, es un golpe casi injusto que puede representar la victoria en un combate.

## EVIL RYU

Aparte de que su aspecto es muy impresionante, es una versión de Ryu que si no estuviera en Ratio 4 sería muy recomendable emplear. Sus Hadoukens avanzan más rápidos y su tiempo de recuperación es menor. Ten en cuenta que puedes combinar el Tatsumaki corto con un Shoryuken o un especial. Con respecto a su Shun Goku Satsu, se aplica lo mismo dicho de Gouki.

Bueno pues esto es todo lo que da el espacio de la sección por lo que va de mes, por lo que el mes que viene profundizaremos con los personajes de SNK y los veremos en acción. De momento, para que veáis como van las cosas, hemos incluido en el CD las semifinales de un torneo que se celebró a principios de año. Esperamos que os gusten.

# CLIVE BARKER'S UNDYING

Una ambientación increíble, banda sonora de excepción, unos gráficos muy buenos, y una complejidad interesante. Todo esto queda expuesto en este visceral y extenso artíiculo, lleno de tripas, espíritus, conjuros mágicos y armas místicas... Es momento de destramar toda la historia que rodea este best-seller digital.






## Encuentro con un viejo amigo.








Ahora mismo debes encontrarte ante las puertas de la mansión. Revisa tu diario y lee el texto. Cuando llegues a la puerta selecciona la piedra de Gel'ziabar, la piedra comenzará a brillar y escucharás una voz espectral diciéndote "Look" (Mira), en ese momento has de usar tu conjuro de Videncia y verás el espíritu de un hombre colgando de dolorosa manera a tu izquierda.
Al entrar en la casa una criada te guiará a la habitación de Jeremiah. Antes sin embargo, serás testigo de la aparición de Aarón y de sus buenas intenciones, por así decirlo. Cuando desaparezca, hazte con el botiquín al final del pasillo y luego entra en la habitación que queda a la izquierda antes de que el hall finalice. Jeremiah te comentará el por qué de que te haya llamado, hablando sobre extraños sucesos en la casa y una maldición que cae sobre su familia. Antes de que termine de decírtelo todo, un rugido interrumpe de manera cortante... es hora hacer sonar tu arma, seguro que lo estabas deseando.

## Bailando con aulladores.

Dirígete hacia la izquierda, y baja al hall de la enorme escalera de la entrada, escucharás más gritos de criaturas y volverás a ver al pelirrojo espectro, Aarón, esta vez volando hacia abajo y atravesando una puerta abierta. Dirígete a esa puerta. El primer portón que queda a la derecha se abrirá al entrar en la sala, dirígete allí. De nuevo, Aarón hará aparición diciendo algo sin demasiado sentido y desaparecerá.

En la mesa de la habitación hay una caja de municiones, ten por seguro que te hará mucha falta. Vuelve sobre tus pasos y ve abajo a la siguiente habitación. Coge el botiquín de la esquina y las balas que hay en el espejo.
Cuando entres en la siguiente estancia, un cristal se romperá en el interior del invernadero. Entra allí y empieza a repartir balas. Ten cuidado porque las criaturas son duras de vencer, intenta economizar tu munición disparándoles en la cabeza, o como cariñosamente suelen decir "entre los dientes". Verás a Lizbeth, otra de las "habitantes" de la casa, como corre hacia una puerta que hay al otro lado del invernadero. También encontrarás a una sirvienta, en la que los aulladores o Lizbeth estaban buscando algo... posiblemente dentro de ella... Sigue a Lizbeth y encontrarás más aulladores a los que aplicarle una

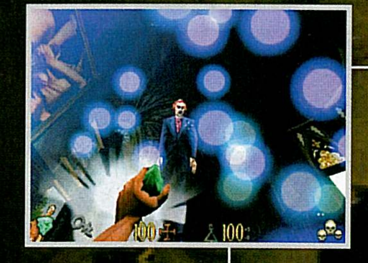


cura de plomo. Sube por las escaleras y encontrarás otro de ellos. Atraviesa el portón y encontrarás a un aullador intentando adquirir una cena fría en la habitación de Jeremiah. Explícale amablemente que la cocina está cerrada, y entra en la habitación de Jeremiah. Este terminará su historia y te dará un pergamino.

## Persiguiendo a Lizbeth.

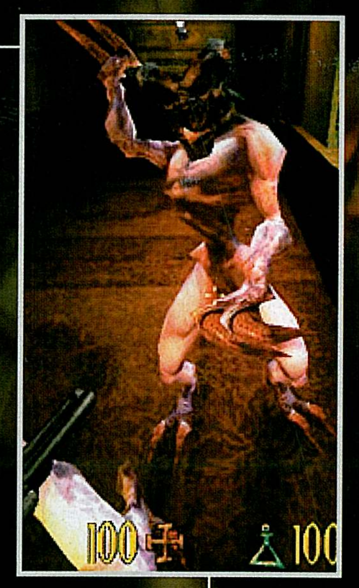
Al levantarte al día siguiente adquirirás el pergamino de Ectoplasma. Un conjuro de ataque algo impreciso, pero, a corta distancia, de un daño considerable. Es bastante efectivo contra los aulladores, así que utilízalo siempre que puedas para ahorrarte munición. Coge la caja de municiones de la mesa (se ve que les sobran en la casa) y abandona la habitación. El sirviente te dirá que ocurrió algo anoche en la habitación de Lizbeth y te guiará hasta esta, donde una sirvienta te explicará cosas sobre Lizbeth. También dirá que el Jardinero dice haberla visto por los alrededores. El jardinero se encuentra, por supuesto, en el jardín de la mansión, al que se accede por la puerta de la cocina. Ve a la habitación de Lizbeth y utiliza el conjuro de Videncia sobre el cuadro de Lizbeth, la podrás observar con su "seductora" forma actual.

Coge el botiquín que hay en el baño. Entra en la otra habitación y coge el libro que hay en la mesa al lado de la chimenea. El libro te dará algunas pistas sobre Lizbeth. Vete de allí y escucharás una ventana romperse y los gritos de la sirvienta. Vuelve sobre tus pasos (procura no disparar al sirviente que huye, puede llegar a ocurrir, lo juro ^_^U) y enséñales a esos aulladores quién tiene la pistola.







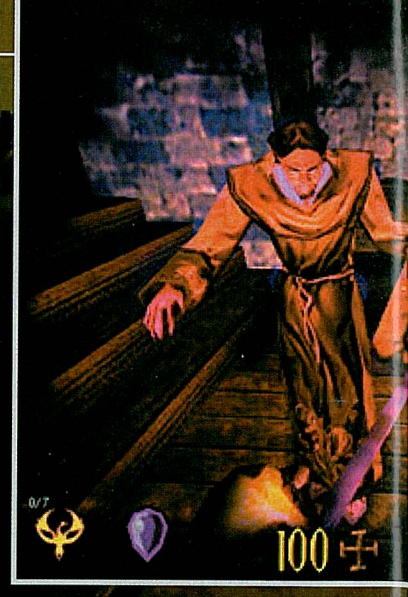




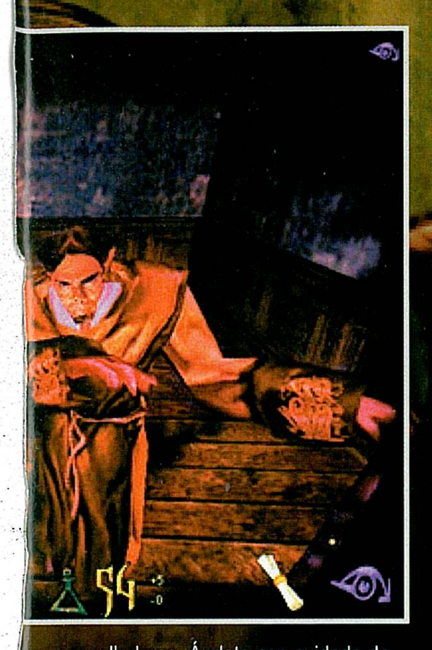
## El cortador de césped.

Entra en el portón a la izquierda y vete a la cámara interior. Usa el conjuro de Videncia para ver un ejemplo de los problemas que puede causar un parto, especialmente si es el parto de una Covenant con una maldición de por medio. Unos cuantos aulladores se unirán al espectáculo para que compartas con ellos algo del dolor de la escena. Coge el botiquín que hay en el baño de la misma habitación, y coge también la carta y las balas. Lee la carta antes de continuar. Al entrar otro aullador intentará alimentarse del plato del día, despáchale y lee la carta que hay sobre la cama, te dará mas información sobre la historia de la familia Covenant. Dirígete al recibidor y baja las escaleras. Aquí encontrarás a unos aulladores alimentándose de una pobre sirvienta (entonces es cuando te preguntas cuánto debe cobrar aquí el servicio), imagino que ya sabrás que es lo que tienes que hacer con ellos. En el cuerpo de la Sirvienta encuentras la Llave de Servicio.

Ve hacia la habitación a la derecha (mirando hacia las escaleras) y ve hacia el gran hall de la derecha. Usa el conjuro de Videncia sobre el retrato de familia y podrás ver una imagen adorable de toda la familia al completo con sus respectivas formas actuales, continúa hasta el final del hall donde te darán literalmente portazo. Al girarte, podrás ver a Lizbeth corriendo hacia fuera de la estancia, y unos cuantos aulladores que intentarán como de costumbre, alimentarse del héroe. Al explicarles que no eres comestible, gírate y dirígete a la puerta tras de tí, que también se cerrará. Al dar vueltas te darás cuenta de que la única puerta abierta es la que está el final a la izquierda (como los cuartos de baño). Entra en la puerta y coge el botiquín de la primera puerta abierta que te encuentras en la derecha. Tras pasar esta puerta, te encontrarás en una especie de comedor, si sigues hacia delante, te encontrarás con la cocina, en la que encontrarás una solitaria y enorme cocinera (posiblemente por esto aun no ha sido atacada por los aulladores). Esta te explicará que le ha dado la llave de la puerta del jardín (que está a sus espaldas) a una sirvienta que esta en el Ala Este, limpiando la habitación de Keisinguer. Lee el nuevo texto que aparece en tu diario. Vuelve atrás, y dirígete al Ala Este. Antes de nada, volverás a ver a Lizbeth y a sus aulladores, que quieren exponer su opinión sobre la comida que sirven en la casa. Al salir de la zona de comidas, la puerta de la biblioteca se abrirá ante ti. Verás a Aarón volando de librería en librería buscando un libro, y al encontrarlo lo dejará sobre una de las librerías. Aplícale el mismo tratamiento al libro que a los aulladores, dispárale y caerá para poder leer lo que pone. Sal de allí y dirígete de nuevo hacia tu destino. Por supuesto, más aulladores, ya sabes. Algunos estarán colgados del techo, cuidado con ellos. Al entrar en la siguiente estancia, Aarón te dirá algunas cosas sobre la familia. Entra en el Ala este y dirígete al gran salón que hay entre la entrada de las armaduras. Después entra en la habitación al bajar las escaleras, al entrar, la sirvienta te dirá que fue el estudio de Bethany. Si usas el conjuro de Videncia sobre el cuadro sobre la chimenea tendrás una bonita visión. Coge la carta que hay en la mesa, te hablará sobre Bethany y sus "labores".



Abandona el lugar y dirígete a la puerta que hay en frente tuyo, encontrarás a Aarón y unos cuantos aulladores a los que hacer entender quién manda. Si vas al lugar donde ha aparecido Aarón encontraras un libro que habla sobre Bethany. Ve hacia el pasillo desde donde han aparecido nuestros amigos los



aulladores. Ándate con cuidado de los que hay en el techo, podrian ser un problema si se despiertan. Dirígete hacia adentro y vé hacia el pasillo de las cortinas. Entra en la puerta que tienes enfrente, coge el botiquín y el libro que hay más adentro en las camas. Utiliza el conjuro de Videncia y escucharás a nuestra Bethany haciendo cosillas de pequeñita, sal de allí y según sales, dirígete al pasillo de la izquierda. Accederás a la capilla de la familia. En el centro de la capilla hay una cruz con una "gema" de color violáceo, si le disparas con tu pistola la gema caerá y podrás usarla. Este objeto es un amplificador, hace que cualquier conjuro que tengas seleccionado aumente de poder. Vuelve atrás y sube por las escaleras hacia el estudio del sacerdote. Verás una llave sobre una viga de madera, simplemente salta a la barandilla de la escalera y alcanza la llave. Entra en la habitación y coge el botiquín. Antes de tocar nada, prepárate con el conjuro de ectoplasma y la piedra mágica. Cuando abras el armario unos fantasmales monjes intentarán destruirte, acaba con los que puedas y sal de la capilla lo antes posible. Volviendo sobre tus pasos, vete esta vez al pasillo que queda por explorar, tras un corte de luz, unos aulladores intentarán merendar Patrick. Al final del pasillo encontrarás una puerta, que da a una sala con otro par de aulladores, y una única puerta de salida que da a un pasillo con cortinas y mala pinta... Sigue hacia delante, y tras enfrentarte a más aulladores coge el botiquín que hay al final sobre la mesa. Entra en la puerta doble, únicamente para coger el amplificador y apartarte antes de que te caiga la lámpara encima. Vuelve sobre tus pasos, atrás has dejado una puerta en la que puedes entrar, despachar a unos aulladores y acceder a un juego de escaleras que debes subir. Entra en la puerta de la derecha, que accederá a los aposentos de Keisinguer. Escucharás unas extrañas voces, y si usas el conjuro de Videncia sobre el cuadro del señor con sombrero podrás ver su estado actual. Solo existe la posibilidad de entrar a un sitio. Accederás a la habitación de nuestro amigo. Coge y lee el libro de la cama. La puerta que queda a la izquierda tiene sorpresa...

## La dimensión desconocida.

Alias Oneiros. Un lugar de aspecto inusual en el que nos enfrentaremos a un nuevo tipo de criaturas. Estas criaturas de monstruoso aspecto desaparecen bajo la tierra y aparecen en cualquier lugar. Son MUY peligrosas. Las balas no son demasiado efectivas, usa el conjuro de ectoplasma, la piedra y tu mejor plegaria. Baja por las escaleras flotantes, coge el frasco de vida y dirígete hacia el sarcófago de piedra que se abrirá al acercarte mostrándote un nivel más abajo. Avanza defendiéndote de nuestros nuevos amigos.
En la siguiente isla flotante, aparecerá Otto Keisinguer maldiciendo y lanzando bolas de fuego, ignórale y corre hacia la capilla con columnas flotantes que hay mas adelante, no te preocupes, el suelo aparecerá según tú avances dándote acceso al "Cañón Tibetano". Este arma no tiene munición y lanza unas piedras parecidas a hielo que ralentizan al enemigo y lo terminan matando, sin embargo el alcance no es bueno del todo. Salta al agujero y volverás al mundo real...

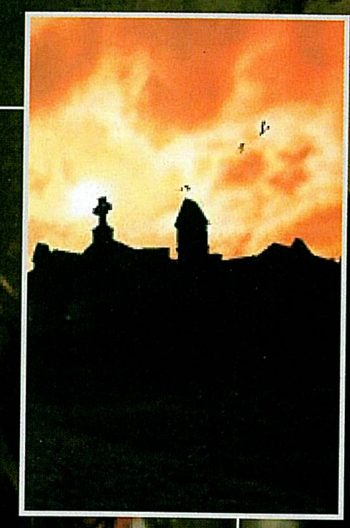




## Bienvenido al mundo real...

Si alguna vez te has preguntado como puede llover hacia arriba, ahora veras a una criada sangrando hacia arriba. Lo bueno de todo esto es que la sirvienta tiene la llave del jardín. Sal de allí y dirígete hacia la salida, esta se cerrará ante ti y los escarbadores intentarán hacerte pedazos, defiéndete de ellos con tu nueva adquisición y dirígete hacia la chimenea que hay en la habitación de Otto. Pasa por ella, y ten cuidado de las peligrosas criaturas. Dirígete hacia delante y entra en la primera doble puerta de la izquierda sólo para coger los botiquines, después vuelve atrás, hacia las escaleras por las que has accedido a los aposentos. Baja las escaleras y dirígete a la puerta que hay tras la estatua. Gira a la izquierda y sigue el camino de las puertas abiertas hasta el doble portón que queda a la derecha. Aparecerás en un pasillo de cortinas. Sigue el pasillo y dirígete hacia la puerta del final del hall. Al salir a la estancia de las armaduras dirígete hacia la derecha en la única puerta que hay abierta, sube las escaleras y solo existe una posibilidad. Entra en la única puerta abierta. Sigue hacia delante, dejarás atrás la habitación de Aarón a la que no puedes acceder, llegarás a un lugar en el que Aarón cuida con ahínco un amplificador, si te acercas a el te empujará hacia atrás, para conseguir el amplificador acércate a él y lanza una de las trampas de Éter que tienes en tu poder... No os preocupéis por el, volverá. Ahora ya puedes coger el amplificador. Sigue hacia delante y tras una acongojante escena, los escarbadores empezarán a aparecer, defiéndete de ellos. Al matar unos cuantos la puerta del final se abrirá dejándote acceder a un lugar en el que hay una puerta con un campo de fuerza y un espejo, salta sobre el espejo, coge el botiquín y accede a la única puerta posible. En la sala circular, acércate a las antorchas y automáticamente las encenderás. Al encenderlas todas, podrás adquirir el conjuro de Disipar Magia, que te servirá para desbloquear al sello mágico de la puerta anterior. La única forma de salir de allí es usando el montacargas. Al bajar, encontrarás a la enorme criada, en la que nuestros viejos amigos los aulladores han hecho un trabajo de arte abstracto, acaba con ellos. En la parte de la izquierda puedes acceder a dos zonas, una especie de enorme bodega, y unas "catacumbas" inundadas. Al introducirte en las catacumbas tienes a tu izquierda una habitación con un aullador y cócteles molotov, y a la derecha un par más de aulladores, un botiquín y un cajón con munición. En la zona en la que hay agua, el sonido de un amplificador zumba con fuerza, paséate por toda la zona inundada y lo encontrarás. Ahora dirígete por fin a hablar con el famoso jardinero... Este te contará que vio a Lizbeth y te comentará algo sobre el mausoleo de la familia.

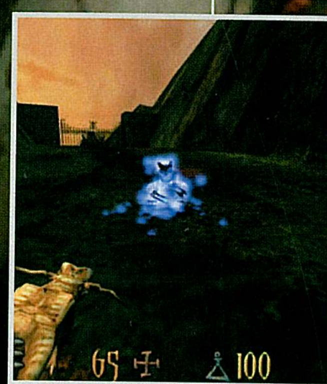
## Terroríficamente muertos (El mausoleo)



Al acercarte a la verja del mausoleo veras a Lizbeth que te dirigirá unas cuantas palabras amables. Rodea la verja y entra por la parte rota, después rodea el mausoleo y defiéndete de los aulladores. Entra por la puerta principal del mausoleo. Pasa por el pasillo central de las cortinas rojas y coge del sarcófago el conjuro de Invocar que te permite resucitar criaturas para que luchen a tu lado. Utiliza la palanca que esta más cerca del sarcófago abierto, te permitirá acceder a la verja izquierda del mausoleo. Defiéndete de los aulladores y si te quieres divertir alza alguno de ellos de la muerte para que luchen a tu lado. Entra en la tumba que hay abierta para acceder a las cuevas. En el interior solo hay un camino posible, y te encontrarás con aulladores y esqueletos, a estos últimos es muy difícil vencerles, sin embargo un solo uso del conjuro invocar los hace desaparecer en una nube de polvo. Siempre que puedas úsalo y si no, déjales KO y sal corriendo. Al salir de las cuevas accederás a la otra parte del mausoleo. Coge los dos botiquines que hay en la parte exterior de la sala. Podrás observar una cripta medio rota, usa el Cañón Tibetano para romperla. Tras otra pequeña cueva y un par de esqueletos más, accedes al Cementerio.







## El Ejercito de las Tinieblas (El cementerio)

Dedícate a correr mucho, utilizando invocar sobre los esqueletos que puedas y noqueando al resto. Mientras los entretienes recoge toda la munición que puedas en la parte trasera de las ruinas y el resto del escenario. Una vez hecho esto, simplemente salta sobre la barca que hay en el agua y llegarás hasta el monasterio.

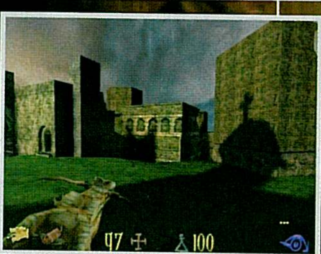
## El valle perdido.

Al desembarcar te encontrarás ante un verde valle. Sigue recto por el único camino posible, siguiendo el valle, en el que encontrarás algunos aulladores acechando, hazte cargo de ellos si te molestan. Más adelante encontrarás a dos nómadas batiéndose con unos cuantos aulladores, deja que la pelea finalice y acaba con los restos. Sigue adelante pasando la torre y cuando el camino vuelve a bifurcarse, encontrarás a un burro a la derecha (en serio). Junto al burro hay un cuerpo y un libro que habla sobre la Guadaña del Celta, una mística arma de gran poder, y de una fórmula para viajar en el tiempo, bien... adivina cuál es el siguiente paso. Dirígete de nuevo hacia delante y verás un pequeño campamento de los nómadas, mata a los dos que hacen guardia para conseguir la llave de la torre. Dirígete hacia la torre que hemos dejado atrás, utiliza la llave para abrirla, en el interior, encontraremos el Medallón Solar y la Llave del Arcón. Vuelve al campamento y dirígete hacia el establo. Reparte palos a los aulladores. Sube a la parte de arriba y accede a las ruinas de al lado saltando a través de la ventana que hay al fondo.
En el interior, hazte cargo del nómada de la escopeta (cuidado, es dolorosa) y cuando acabes con él recuerda que él no la va a usar. La escopeta es potente, pero imprecisa y lenta, úsala con cuidado. Has de buscar unas escaleras de piedra que suben hacia arriba, para acceder detrás de los tablones, donde está el arcón que has de abrir, para conseguir otra llave. Esta llave abre la trampilla que hay en los sótanos de las ruinas, a las que se accede por el otro lado de las escaleras de piedra.



## Pánico en el túnel.

Los húmedos túneles están infestados de huesos, huesos que a su vez toman vida en forma de agresivos esqueletos. Dirígete hacia la izquierda y corre todo lo que puedas, un buen consejo es que ataques a los esqueletos sólo si están en tu camino, si se acumulan unos cuantos, puedes pasarlo muy mal. Sigue recto hasta llegar a un pozo, y ahí coge el camino de la izquierda. Al llegar al final verás una luz que anuncia una salida. Baja de la grieta y dirígete hacia la derecha bordeando la estructura de piedra. Por supuesto rechaza con amabilidad las peticiones de compañía de los aulladores.



## El monasterio.

Al subir las escaleras de piedra encontrarás unas grietas en el suelo en las que Patrick sugiere el uso de algún explosivo. A por él. Sube las escaleras y utiliza Videncia, podrás observar a unos monjes junto a la puerta. Hacia delante hay un patio, y a la derecha unas escaleras, dirígete al patio, defiéndete de los aulladores y coge la munición de escopeta que hay en el suelo (seguro que escasea). Vuelve atrás y sube por las escaleras. Al final de las ruinas, hace una pequeña subida que accede a una zona de piedras lisas, a la derecha hay una torre, dirígete a ella. En su interior recorre las escaleras hacia abajo, deshazte de los aulladores y coge el botiquín. Sube de nuevo y dirígete hacia la salida que da al túnel roto

de piedra, salta al otro lado y ve hacia el cadáver que hay en el suelo, el libro que hay a su lado habla sobre la Guadaña del Celta. Vuelve a la zona lisa de piedra y vé esta vez hacia la izquierda, aquí de nuevo verás otra escena si usas Videncia. Llegarás a una zona en la que puedes subir por unos bloques y accederás al interior del patio, allí te llamará la atención una luz azul (yo tardé en encontrarla) dirígete hacia ella y verás a nuestra queridísima Lizbeth que nos lanza piedras, y al final se posa en un ultimo edificio, con una puerta. Entra y utiliza Videncia, verás una escena romántica entre un monje y un aullador, el esqueleto que pertenece al monje se levantará si te acercas a él. Lizbeth también hará aparición lanzando piedras. En el mismo edificio, baja las escaleras hacia abajo, y luego busca las escaleras para subir dos pisos, allí encontraras a uno de los nómadas con un montón de dinamita, seguro que se te ocurre dónde usarla. Vuelve donde estaban las grietas y haz un pequeño agujero.

## En las catacumbas.




Sigue el pasillo hacia delante, te encontraras con unas pequeñas bóvedas, en algunas de las puertas puedes encontrar un botiquín y algún esqueleto. Busca adelante un pasillo alargado, accederás a una sala grande en la que unos aulladores están almorzando, concretamente uno de ellos es especialmente duro. Después de abatirles sube por el tablón inclinado, y llega como puedas al final de la estancia, junto al cuerpo, una palanca abre un pasadizo secreto con un amplificador, entra en él y dirígete al fondo. Déjate caer. En esta habitación verás un mensaje escrito en sangre. Busca por las estancias unas paredes rotas que descubren un pozo, y delante de estas habrá una puerta que has de atravesar. Sube las escaleras y camina hasta llegar a una bóveda donde hay aulladores en el techo, pasa de ellos o sacia tu sed de sangre si te apetece y coge la escalera que baja a tu derecha. Trepa por el derrumbamiento y sigue hasta encontrar en una habitación, el conjuro del tiempo, la llave de plata, y un libro. Vuelve sobre tus pasos, entra en la bóveda donde antes colgaban los aulladores, al ver los montones de huesos corre antes de que se acumulen muchos esqueletos y busca la puerta de cerradura plateada a la derecha, entra en ella. Sigue el los pasillos hasta el final, en el que encontraras unos barriles, sigue hasta la puerta y verás un portón doble en el que, usando videncia, puedes ver al Sumo Sacerdote cerrándolo. Sube por las escaleras y verás una puerta rota, otra cerrada y unas escaleras que no tienen salida. Usa la rueda de la entrada rota para medio abrir la puerta de piedra. Vuelve abajo y gira hacia la izquierda, siguiendo el camino encontrarás un hombre muerto, usando videncia puedes ver como muere atravesado por unas lanzas, y también puedes ver unas baldosas rojas, simplemente, no las pises... Pasa por la puerta y llegarás a un laberíntico lugar, simplemente busca la rampa iluminada que accede a un sitio derrumbado y súbelo. Si sigues las escaleras hacia arriba, encontrarás un lugar con una cruz estampada en la roca, usa Videncia y podrás ver un monje que manipula algo en la pared, acércate a ese sitio y podrás coger de dentro de la roca el mercurio y la llave del monasterio. Ya tenemos todo lo que necesitamos para viajar en el tiempo. Ahora vuelve sobre tus pasos y métete en el agujero que anteriormente hemos ignorado. Accede a otras pequeñas bóvedas, síguelas hasta el final, antes de llegar a este te encontrarás con Lizbeth y los aulladores, (y no es un grupo de música), encárgate de ellos y ve hasta el final donde encontrarás una puerta con cerradura. Podrás entrar a unos pasillos llenos de niebla y aulladores, sal de allí y te encontrarás con una sala más grande y más aulladores, sube por las escaleras y llegarás hasta la rueda que antes estaba bloqueada por una puerta, gira esta rueda y podrás acceder a la parte superior del monasterio. Si usas videncia sobre el altar, verás a los monjes y el abad haciendo rezos, dirígete al descampado de detrás y verás un pequeño lago y tres pequeños atriles de piedra, aquí es donde comienza nuestro viaje al pasado.







## En busca del arma perdida.

Has de poner los objetos por el siguiente orden, el medallón solar, el mercurio, y el conjuro, en ese momento el lago se convertirá en un portal de ida hacia el pasado. Verás el monasterio en una noche de invierno, con unos monjes haciendo guardia alrededor de los muros, ten cuidado, no son demasiado amigables... es hora de demostrar a esos primates el poder de la ciencia... enséñales la reacción química de la pólvora. Al rodear el monasterio, ten cuidado de los monjes con ballestas, que cual campers de la peor calaña te dispararán. Te encontrarás con el cuerpo de un monje que tiene un libro, léelo. El monasterio tiene casi la misma forma que en el tiempo actual, así que sube de nuevo la rampa que llega a la zona lisa de piedra y llega a un portón doble. Aquí entra en el interior del monasterio y sigue el patio interior hasta que encuentres la primera puerta que queda a la derecha. Sube las escaleras e inspecciona todo el lugar, bajo unas escaleras de madera en un pequeño altar hay un amplificador. Sigue hasta el final del piso y baja las escaleras. Busca el pequeño puente que da acceso al edificio contiguo y utiliza la palanca que hay en la habitación anterior. Pasa de las escaleras que bajan, y ve a la siguiente habitación, a la derecha encontrarás una espiral arcana. Sube hacia arriba y sigue subiendo todo lo alto de la torre, ahí te encontrarás con el Abad, ten cuidado con sus conjuros y acaba con él. De esta manera conseguirás la llave del Abad. Baja al nivel donde te encontrabas al principio y sal al patio principal, allí dirígete a la puerta que queda a la izquierda de la gran entrada de la iglesia. Allí encontrarás la puerta del Abad. Al traspasarla otro abad te atacará. Sube todo lo que puedas y busca la llave de oro, al adquirirla una ventana se romperá al otro lado, sal fuera y ten cuidado con los... "fraile-tiradores" ^_^U. Camina por los tejados hasta llegar a una chimenea en la que hay cercana un amplificador, salta ahí y dirígete al campanario, del mismo modo, salta a la cristalera que le falta y cuélate por el agujero que hay en el suelo. Al bajar encontrarás la magnífica increíble y maravillosa guadaña, custodiada por un abad y dos monjes, acaba con ellos y dirígete hacia la escalera que queda a la derecha del altar, usa la palanca y ya podrás acceder a la guadaña... ¡Vaya! ¿Quién iba a decir que...?




## Regreso al futuro. (A por Lizbeth, esta vez de verdad)

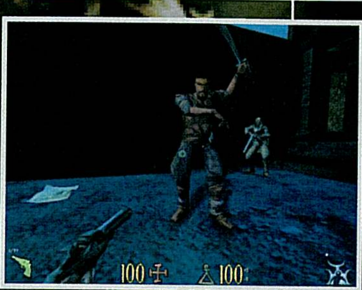
Ahora tienes el arma más poderosa del juego entre tus manos, solo has de usarla y hace que tus enemigos caigan a tus pies... es momento de buscar a cierta tímida joven. Vuelve a las ruinas del monasterio y baja las escaleras dirigiéndote a la puerta en la que antes vimos al abad cerrándola. Dirígete hacia la derecha, donde las antorchas se apagan con el viento, prueba tu nuevo juguete con los aulladores y disfruta el momento... después

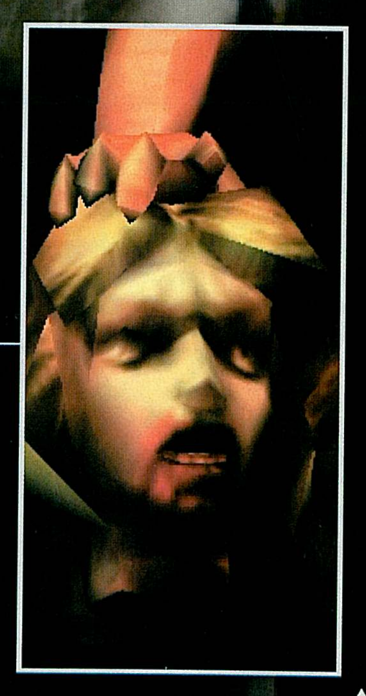
atraviesa la estancia hasta el final, y dirígete a la izquierda, donde nos encontraremos con la deseada doncella. Lánzate al pozo y sube por la cisterna, antes de tirar de la palanca, mira las dos habitaciones de los lados. Tira de la palanca y haz lo propio de la siguiente palanca que te da acceso a la siguiente cisterna, en el camino saluda con tu guadaña a los esqueletos. Dirígete a la escalera de la izquierda y tira de la palanca para que el agua de la cisterna inferior suba y puedas saltar allí sin matarte, así que ya sabes... salta. Sube las escaleras de madera y pasa la puerta central. Por fin nos introducimos en el terreno de Lizbeth. Aquí simplemente has de seguir por la única dirección posible (la que nos dejan), hasta que llegues a una habitación con rejas. Previa matanza de aulladores, sigue el camino de la de derecha y encontrarás una pequeña columna, salta sobre la columna y espera a que las escaleras se abran, una vez abiertas vuelve a bajar y seguir el único camino posible. Te encontrarás de nuevo en una habitación con cuatro rejas, cuando la de la izquierda se abra corre hacia ella y dirígete en recto a la puerta con el dibujo de una mujer. Ahí encontraremos a la mujer más deseada, cuando queramos acercarnos a ella, el suelo se abrirá un par de veces y llegaremos a un pozo de huesos, sin pensártelo dirígete a la puerta que hay enfrente tuyo antes de que los esqueletos y los aulladores hagan aparición. Ahora sigue este camino. Coge el túnel de la derecha, gira a la izquierda, izquierda otra vez, derecha, izquierda, y llegarás a un pasillo en el que escucharás un canto. Sigue ese pasillo y verás una escena muy mona. Una zombie cantando. Al tocarla caerá sobre la silla y... oops... ¿adivina de quien era madre ese zombie?.

## Patrick contra Lizbeth.

Comienza por fin la esperada batalla. Simplemente corre, dispara con el revólver a Lizbeth hasta que le hayas dañado lo suficiente como para que se enfade y baje a por ti, si quieres también puedes usar la guadaña, esa es tu elección. Llegará un momento que empezará a brillar y a ir mucho mas rápido, esto es porque se ha lanzado el conjuro de Prisa, si utilizas el cañón tibetano harás que vaya más lenta. En este momento simplemente mantente todo lo apartado que puedas de sus garras y cuando le hayas dado suficientes palos, se quedará atontada, en ese momento usa tu guadaña y quítale ese bulto que le sale del cuello... la cabeza. Al matarla, el zombie de su mamá abrirá una puerta que te llevará hacia unas escaleras, súbelas y observa la animación. Adquirirías el conjuro de Prisa, y habrás de usarlo para saltar de un pedestal a otro, a la izquierda del abismo, y luego trepar por las lianas que hay en el último. Posiblemente la parte más larga y complicada del juego ha finalizado.



## Ambrose En el jardín del bien y el mal.

Al llegar de nuevo a la casa, te encontrarás con el jardinero que gritará que alguien le está observando y correrá hacia una parte del jardín. Dirígete hacia el lugar de donde ha salido para coger las cosas que hay allí, y luego ve hacia el lugar donde se ha dirigido. Aquí encontrarás a unos cuantos nómadas, aplícales con tu arma preferida y coge la llave de la cocina del cuerpo del jardinero. Dirígete a la puerta de la cocina y entra de nuevo en la mansión. Vé hacia la puerta que hay delante, el almacén, y luego gira hacia la habitación de la izquierda, despacha a los aulladores invitados y coge todo lo que puedas. Vuelve a la cocina, y cuidado con los "objetos voladores" son dolorosos y molestos. Sigue por la puerta cercana a la chimenea y dirígete hacia el comedor, coge el amplificador que hay en la mesa. Ve de nuevo hacia la cocina, y sigue el camino más a la derecha, allí otro jardinero te dirá que ha visto extraños afuera, sal por esa puerta. Baja las escaleras y a la izquierda veras un nómada, luego se añadirán varios al baile. Baja al a parte de la estatua y saquea todo lo que puedas, incluido el amplificador, si te fijas a la izquierda, arriba de la casa verás una torre de la que sale un brillo morado. Vuelve a la casa, vé hacia la cocina y hacia la habitación donde estaba el montacargas, vé por la puerta y sube por las escaleras. Dirígete por la única puerta posible, el área de servicio, y sigue recto hasta la última puerta del final. Un mayordomo nos guiará hacia una puerta, entra en ella. Mira en la habitación y coge los libros, cuando cojas el de la cama, entrarán mas nómadas, acaba con ellos. En el diario habla de los Trsanti, los nómadas bárbaros y de una cala pirata. Sal de allí y ve hacia la puerta de la izquierda del hall. Baja las escaleras y a mitad te atacará un pulpo volador dentado, usa tu arma y acaba con él. Entra por la última puerta de la parte de abajo, y llegarás a un pasillo con cortinas, dirígete hacia la izquierda y encárgate de los Trsanti. Sigue el camino y terminarás llegando a la capilla. Coge las cosas de la habitación del abad y baja a encargarte de los nómadas, después de esto coge el documento que hay en el altar. Sal de allí, y dirígete hacia el pasillo anterior, entra por la puerta doble, sigue recto en las cortinas y entra por la puerta doble de enfrente, al llegar verás un billar, usa videncia y oirás una escena familiar de ocio. Sigue por la puerta de delante y dirígete a la habitación de cuadros donde anteriormente encontramos a Aarón haciendo de las suyas. Sigue recto por las escaleras y se abrirá una puerta con Trsanti, síguela y llegarás al hall de la mansión, entra en la puerta del centro, y por la puerta principal, saldrás al principio de la casa, allí dirígete a la pequeña puerta de la izquierda y el jardinero te abrirá otra puerta. Sigue el único camino posible y llegarás a una embarcación que te llevará a las Piedras Erguidas.

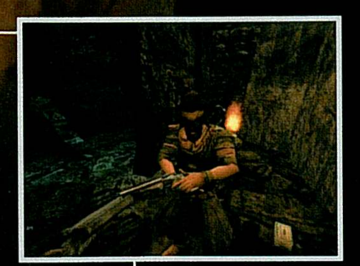
## Druidas.

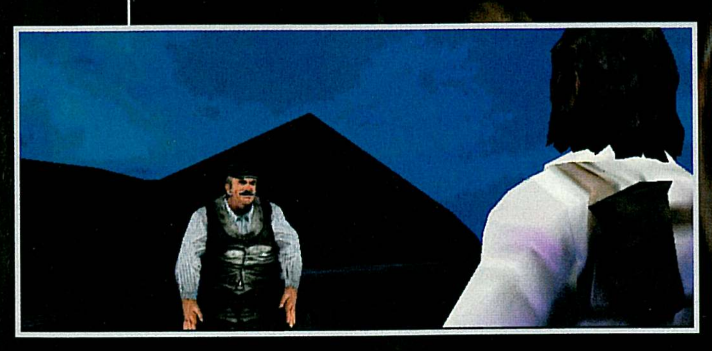
Al llegar a las piedras erguidas, dirígete hacia ellas y adquirirás el conjuro de escudo, úsalo inmediatamente cuando el druida volador empiece a atacarnos, atácale con lo que puedas, un solo cartucho de dinamita bien puesto lo dejará fuera de servicio. Una vez vencido vuelve a la barca. Dirígete hacia a la verja en la entrada principal de la casa y allí verás de nuevo al jardinero. Te hablará del guardián del faro.

## La caleta de las cabezas cortadas.

El guardián del faro te hablará sobre la caleta pirata y cómo llegar a ella, te dará una llave que has de usar con el baúl que hay en la casa del viejo, este baúl te dará otra llave. Sal de la casa y dirígete por la colina que queda cerca de la tumba y allí encontrarás la puerta. Sigue el camino y introdúcete en el hueco de piedra que accede a la cueva, usa las cuerdas para bajar y dirígete por el único camino posible. En la zona con agua, sigue el camino de las maderas flotantes. Accederás a una parte de la cueva con un esqueleto y un botiquín, ten cuidado porque un Trsanti te lanzará dinamita, usa las

cuerdas y devuélvele el favor. Sube las escaleras giratorias y enfréntate a los Trsanti, sigue recto, llegarás a una extensión en la cueva muy amplia, cuidado con la dinamita que arrojan desde arriba, sigue recto y verás un pasillo con un cañón apuntándote, usa escudo y cuando llegues a mitad del pasillo verás el disparo, empieza a saltar y aprieta los dientes. Entra en la habitación y coge todo lo que puedas. Vuelve atrás y dirígete hacia la izquierda del lugar donde arrojan dinamita, usa el ascensor y tírate al agua, usa el túnel subacuático y llegarás a otra parte de la cueva. Sigue por la única salida y llegarás a una casa de los Trsanti. Dirígete por la puerta de la izquierda y llegarás a un sitio donde te lanzaran cócteles molotov, lánzate escudo y corre hasta el final, allí encárgate de los Trsanti. Verás unas verjas y una caja de dinamita en la parte de la derecha, pégale un tiro y podrás saquear el interior. Abre la verja con la palanca, sigue adelante, combate con los Trsanti y sube la escalera de madera, sigue recto, busca una puerta de madera que te llevará hasta una habitación llena de dinamita. Prepárate, lanza escudo y prisa, después dispara a la caja de dinamita más cercana a la veja metálica y corre como Forest Gump. Veras a Ambrose que lanzará llamas y te dejará recluido en una sala de tesoro. Saquea todo lo que puedas y coge el pergamino del final, junto a el portón de piedra agrietado. Al cogerlo utiliza la dinamita para abrirte paso por la pared antes de que el gas venenoso acabe contigo. El conjuro es Tormenta de Calaveras.





De esta manera volverás a la mansión, entra en la casa y ve a la puerta que esta a la izquierda de la escalera grande. Una sirvienta (te suena?) te dirá que Jeremiah te espera. Entra en esa puerta sigue recto, al llegar a las escaleras retorcidas, defiéndete de los pulpos voladores y sigue por las puertas abiertas, ahí veras a Jeremiah y posiblemente una de las mejores partes del juego.

## Ambrose vs. Patrick.

Nuestro sobrealimentado amigo quiere hacernos daño con su hacha. Este es uno de los combates mas fáciles que se nos presenta, utiliza velocidad todo lo que puedas para esquivar sus saltos, pasando un tiempo, aparecerá un enorme animal que se enzarzará con el, aprovecha ese momento para dispararle en el hacha y coger la piedra, después de esto coge a nuestra afilada amiga celta del pasado y déjale sin ideas...

## Otto Keisinguer

Al despertar al día siguiente, lee tu diario y sal por la puerta, el mayordomo te guiará hasta el recibidor y te dirá que busques en la habitación de Jeremiah, sigue por el pasillo de la derecha, y verás a Aarón y un nuevo amigo volador, hazle bajar amablemente. Después dirígete hasta el final del pasillo y abre la puerta de madera. Sigue a la puerta de enfrente y dirígete a la habitación de Jeremiah, coge todo lo que puedas, y frente a la cama usa Videncia. Vuelve atrás hacia la habitación de Lizbeth. Coge el pasillo alargado de la izquierda y alcanzarás el estudio. En el estudio coge todo lo que puedas, la llave y la carta de Joseph Covenant, padre de nuestros amigos. Aarón hará





aparición y nos atacará, si mientras se transforma le lanzas una trampa de éter desaparecerá. Nos lo encontraremos varias veces más, si con la trampa de éter no lo consigues, simplemente corre como un condenado. Vuelve de nuevo a la zona de la habitación de Lizbeth, en el pequeño pasillo azul verás una puerta abierta que va hacia la habitación de Aarón, hace mucho, usamos el conjuro de disipar sobre un bloqueo mágico, ¿recuerdas?, vuelve allí, entra por la habitación de servicio, dirígete a la última puerta, y después entra por la puerta doble de la parte de debajo de las escaleras, usarás la llave de "Vigía de la viuda". En la puerta de la







izquierda encontraremos unas cuantas plantas y un botiquín. Sigue por el camino de la derecha, encontrarás un gran hall, cuando te dirijas a la mesa donde está el botiquín, se abrirá una puerta, meteté por ahí. Mata todo lo que te moleste mientras tanto. Al meterte por la puerta una fuerza mágica te subirá hacia arriba y llegarás a una terraza. Entra en la casa y en la izquierda verás un pararrayos, cogelo y ponto en el hueco de la terraza, asi adquirirás el conjuro de Rayo. Estrénalo con nuestros amigos los aulladores, baja por las escaleras. Encontrarás una puerta con un grabado, lánzale un trueno y ábrela. Entra por la puerta de la izquierda, usa las cajas y el conjuro de prisa para alcanzar el amplificador, luego baja por las escaleras. Dirígete en recto y por la puerta de la izquierda y encontrarás el hall donde nos hemos enfrentado a Ambrose, sigue por ahí y saldrás a una balconada, usa Relámpago sobre el pararrayos y abrirás una escalera, súbela y llegaremos a la torre luminosa. La puerta está cerrada, así que usa las pequeñas rampas de los lados y cárgate el ventanal para acceder adentro. Aquí la gravedad es muy baja con lo que puedes saltar de piedra en piedra para alcanzar la subida. En la parte de abajo encontrarás unos deliciosos animalitos en forma de Ave, lanzan una especie de veneno que te marea, utilizando Disipar Magia puedes deshacerlo. Arriba encontraremos un portal a Oneiros, así que bienvenido de nuevo. Sigue en recto por el pasillo y encontrarás un anfiteatro lleno de pajarracos. Vé por la derecha, y gira la esquina por el borde de

piedra, encontrarás un diario y un amplificador. Sal de allí y dirígete a la parte izquierda, verás unos teleportadores, los azules son entradas y los verdes salidas. Entra en el azul. Saldrás a una zona abierta, dirígete hacia la derecha y verás después de un enorme salto un amplificador, usa el flujo mágico que hay allí para alcanzarlo. Después gira en redondo y dirígete hacia la puerta de la izquierda. Cuidado con los ganchudos. Verás una escalera, usa videncia y verás además un teleportador, úsalo y te llevará hacia la llave de energía. Vuelve con el teleportador y vuelve también a la sala anterior, ahora sigue adelante y coge los frascos de vida sobre el flujo mágico, sigue adelante y veras otro teleportador azul, entra. Ahora estarás de nuevo en el anfiteatro, usa la llave en el centro del anfiteatro donde está la reja. Llegarás a una nueva zona, da un bueno salto usando prisa si es necesario y dirígete hacia la derecha (no adentro) coge los viales de vida, esta vez sí, entra dentro y verás un campo de fuerza, usa disipar magia. Los ganchudos subterráneos intentarán hacer montaditos de Patrick, corre hacia delante y salta al patio donde hay un Pájaro de Sil Lith, dirígete hacia la derecha donde verás unas escaleras. Bájalas y llegarás a un sitio en el que el suelo termina, unas baldosas empezarán a materializarse, sigue hacia la izquierda, luego hacia delante, verás como se forman también unas escaleras, bájalas y sigue en recto hasta que se formen unas baldosas a las que has de acceder de un salto. Arrímate a la izquierda, utiliza Prisa y da un salto hacia las siguientes baldosas, así accederás a la escalera, saquea todo lo que puedas y entra en el teleportador. Estarás aún más cerca de Otto. Pasa el puente, y verás en el interior un teleportador verde, ve hacia la derecha y el puente será derribado por un rayo y se escuchará una risa de malo, ahora dirígete a la cúpula de la izquierda. Cuando seas teleportado gírate hacia atrás y verás una puerta de madera, vé por la rampa de la izquierda, defiéndete de los bichos. Al final llegarás a una habitación con un molino de agua, baja y activa la rueda. Sube de nuevo y dirígete por la puerta de la izquierda, tirate al agua y nada por la tubería para conseguir el Sextante. Usa el sextante en el pedestal donde está el pozo y el agua tomará una forma que te permitirá acceder a la parte superior. Entra en el teleportador azul. Saldrás a un palacete, dirígete hacia la izquierda, donde verás una enorme cacerola, usa la rueda que hay en la pared, después utiliza dinamita o Tormenta de Calaveras para encender la leña. Una vez hecho esto nos dirigimos hacia la escalera de la derecha en la sala central, usa la palanca y adquiere la llave de energía. Después vuelve y vete por la escalera de la izquierda. Como opción, puedes combatir con el enorme perro que hay guardando el frasco de maná, pero eso es cosa tuya, simplemente mantente lejos de el y dispárale con todo lo que puedas. Llegarás a una zona con un sarcófago de piedra, acércate a él y se abrirá, tranquilo, no muerde. Se abrirá tras una sangrienta demostración, una puerta, vé por ella y accederás a un teleportador. Bienvenido al Oráculo. En la habitación central encontrarás un chorro de sangre, trepa hasta ella y empieza a nadar hacia abajo, encontraras un "objeto antiguo". Encontrarás una estatua, usa Videncia y te dirá que le mates, dispárale al corazón y la habitación empezará a llenarse de sangre, coge y corazón, y tan solo espera a poder irte por la derecha manteniéndote a flote. Aquí dentro encontraras un escarbador y si saltas por la fuente de sangre de la derecha encontrarás un amplificador. Sube por el siguiente flujo de sangre y vuelve a subir por el flujo de la torre. Encontrarás un altar lleno de magos, corre hacia el altar y deja el corazón, defiéndete de los magos mientras el altar baja, o mátalos antes de bajar. Coge la espiral arcana y entra en el teleportador. Sal por la puerta, y dirígete a la escalera de la derecha para colocar el artefacto antiguo, si lo pones en la otra habitación tendrá un resultado muy caliente que no recomiendo a nadie. Baja y usa la palanca, obtendrás el don del vuelo limitado. Vuela hasta el teleportador azul. ¿Te suena el puente? Ahora vuela hacia el otro lado.
Otto está cada vez mas cerca. Utiliza las plataformas para ir volando de una a otra. Entra en la estructura. Encontrarás un campo de fuerza morada, lánzate escudo y prisa y coge la espiral arcana. Sigue por la puerta del centro y vuela de bordillo en bordillo hasta alcanzar el teleportador. Nos encontramos en la fortaleza de Keisinguer, nuestro peor enemigo, va siendo hora de enseñarle cuán afilada es nuestra guadaña.





## Otto vs Patrick.

Empieza a rodear el zigurat, cuando veas que se desconcha un trozo de pared (considerable) súbete a los cascotes y trepa por ellos, después simplemente dedícate a subir. Cuando te encuentres con él por primera vez, lánzate escudo y prisa, empieza a darle con la guadaña. Igual con la segunda en la parte más alta de el zigurat. Cuando desaparezca de nuevo, tirate al hueco y baja poco a poco. Ahora nos encontramos en una habitación muy profunda, usa el vuelo y haz pasadas con la guadaña hasta matarle, usa escudo para cubrirte de sus conjuros.

## A por Aarón, por fin.

Debes encontrarte en una torre, simplemente bájala. Coge la puerta abierta de la derecha y luego vuelve a torcer por la derecha subiendo las escaleras, allí Aarón hará aparición. Simplemente usa una trampa de éter, si no te quedan simplemente corre por las escaleras. Pasada la habitación de Lizbeth nos encontraremos de nuevo con Aarón, usa una trampa de éter de nuevo, aquí sí. A la derecha hay una puerta abierta que lleva hacia la habitación de Aarón. Corre como un condenado sin girarte, pasando la habitación del espejo (donde estaba el campo de fuerza tiempo ha) llegaremos a la zona de servicio y veremos a un sirviente en el taller que te dará una llave. Úsala con la puerta cercana. Saldrás a un balcón con gárgolas, un trueno derribará una valla que usaremos para bajar al establo y coger botiquines. Vuelve arriba por la valla y sube la escalera apoyada sobre el tejado. Verás un tejado un poco más abajo con una ventana abierta, usa prisa y salta hacia ella. Aquí entraremos al estudio de Aarón, estará pintando un cuadro de un enorme monstruo, cuando lo termine, este mismo monstruo aparecerá a hacernos compañía, acaba con él con cualquier arma, la guadaña es muy efectiva pero necesita estar muy cerca. Del cuadro caerá la llave, y para alcanzar el frasco de maná, necesitaras usar prisa desde el piso superior. Sal por los establos, gira a la derecha y encontrarás un pasillo largo con verja al final.

## La cabaña de Bethany.

Saldrás a los jardines, dirígete hacia la izquierda, pasando la cocina, hasta el final donde encontrarás un portón de madera que lleva a la cabaña de Bethany. Sigue la ladera todo recto, encontrarás a la derecha unas plantas, si las matas podrás acceder a un par de botiquines. A la izquierda queda la casa de Bethany. Entra en la casa y en la habitación de la derecha verás una estufa, entra dentro y usa visión. Bethany esta manoseando algo en el suelo, usa dinamita para abrirlo. ¿Eso que suena es un amplificador? Hmm...

Cuando cojas las cosas que hay en el agujero, oirás aulladores, que están en oferta pues aparecen cientos. Sube las escaleras, sal a la balconada y salta sobre el tejado, dirígete a la ventana y coge el amplificador. Ya, con la llave de Aarón, podemos volvernos a la mansión. Vuelve atrás y cuidado con los enormes Monto Shoi.





## La casa del Terror.

Al llegar a la casa, dirígete hacia la cocina, Aarón aparecerá para fanfarronear como de costumbre. Antes de que se transforme envíale a paseo con una trampa de Éter. Ve hacia los aposentos de los criados y la habitación de Aarón, aquí usa la llave. Coge el botiquín y la llave de la habitación de Bethany. De repente, escucharás ruidos de puertas, y las puertas intentarán succionarte, simplemente aguanta el tirón todo lo que puedas hasta que cese. Dirígete a la habitación de Bethany, que está cercana a la de Lizbeth. Entra y usa Videncia frente a la chimenea, escucharás unos ruidos de tambores tribales. Ve hacia el tocador y encontrarás un libro. Aparecerá a nuestra espalda Bethany, sin embargo sólo la podremos ver en el espejo. De una entrada secreta cercana a la puerta, aparecerá un "tribal" amigo. Enséñale matemáticas, concretamente a dividir por dos con una guadaña. Baja por donde ha salido nuestro amigo, y accederás al lugar donde esta el cuerpo de Aarón.



## Aarón vs Patrick (por fín)

Al fín te enfrentas al indómito y más pesado que una vaca en brazos Aarón. La técnica a usar es sencilla, atácale aprovechándote de la alergia de la familia a las guadañas mágicas celtas hasta que le secciones el brazo. Cuando esto ocurra, comenzará a lanzar el garfio, colócate en una de las columnas de madera y cuando te lo lance simplemente esquívalo, se quedará enganchado y podrás afeitarle los pelos del cuello.

## El otoño eterno.

Bienvenido al otoño eterno, reino de Bethany. Rompe todos los jarrones y cógelo todo, en el agua encontrarás algunas raíces curativas. Sube hacia arriba, encontrarás algunas plantas y unas jarras. Acaba con las jarras y encontrarás un lanza arpones de larga distancia (^_^U). Con el botón secundario puedes hacer zoom. Al subir un tronco hueco, encontrarás a uno de los "indígenas" de la zona. Aplícale con tu nuevo juguete. Al acceder a esta zona, veras un árbol, acércate y usa Videncia. Sigue hacia arriba, al llegar a la siguiente zona, ten cuidado con los cavernícolas-francotiradores, pueden dejarte clavado en el sitio al menor descuido. Cuando estés arriba del todo, cárgate a los cavernícolas bailarines y sube sobre la puerta, donde están las plantas para coger la espiral arcana que hay en la jarra. Dentro de la cueva arrasa con todo, al llegar a una estancia con dos puertas, dirígete primero a la de la izquierda, llega hasta abajo, pasando un puente de piedra, encontrarás una habitación con una oquedad y un altar, toca el altar y sal "volando" hacia la puerta antes de que se cierre. Después dirígete hacia la otra puerta de la estancia. Baja hasta abajo y encontrarás al fénix. Antes de volar para cogerlo, lánzate escudo y sal enseguida, defendiéndote del otro fénix que está en la sala. Aquí has de saltar y usar tu habilidad de vuelo en el



ultimo momento para amortiguar la caída. Sigue hacia arriba acabando con todo lo que se mueva, al llegar a una caída, aplica la misma técnica de volar. Escucharás unos tambores y habrás desembocado en una cueva, síguela hacia delante y pasa el puente colgante. En el interior, de las cuevas, en la derecha, encontrarás en una de las jarras una espiral arcana. Sube por las escaleras, y llegarás a un lugar por el que puedes trepar en un tronco. Sube SIEMPRE hacia arriba y cuando llegues a un mecanismo, actívalo. Aquí anda siempre por el exterior de la cueva, más cerca de la catarata. De esta manera llegas al poblado, lo único que has de hacer es atravesarlo del todo saqueando todo lo que puedas. Llegará un momento en el que llegarás a una torre con un cavernícola-francotirador. Usa tu habilidad de vuelo para alcanzar la ventana y accionar el mecanismo que abre el portón. Atravesando esta puerta, llegas al poblado de los Drin'en. Cuidado con ellos, pueden teleportarse. Al llegar al río, usa las piedras para pasar de un lado a otro. Atraviesa el poblado y llegarás a un enorme portón. Mata a sus guardianes y llegarás a una zona con plantas por todos sitios, para matarlas, has de hacer un agujero en las esquinas de las paredes, con dinamita, y después matar a las plantas que se esconden detrás. Atraviesa todas las estancias hasta salir afuera de nuevo. Y sube toda la colina, comienza la pelea contra Bethany.

## Bethany vs Patrick.

Esta pelea va a ser muy dura. Mantén tu escudo arriba siempre, atízale con todo lo que puedas en ese bulto de la espalda. Evita y, si puedes, mata a las Banshees y demás criaturas. En un momento de la pelea Bethany se quedará como mareada, aplícale guadaña y hazle un favor.

## El final...

Prepárate para una buena escena y la presentación de nuestro Undying King. Bueno... el problema es complicado, usa dinamita, calavera y cualquier otra cosa que puedas lanzar. Lánzate Prisa. Cuando el bicho abra la boca, e intente succionarte, lánzale una calavera y se parará, en ese momento expondrá su parte trasera, atízale con otra calavera... así has de repetirlo hasta que el animalito muera. Ten cuidado con los tentáculos que salen del mar, porque te matan con facilidad.... Eso es todo... Suerte.



# LA ANTOLOGÍA DEL INTERÉS

por Black Hat y ManiacBoy.

Contínuamente, estamos pensando en supuesto, sobre todo en el mundo de el videojuego. ¿Quién no se ha preguntado alguna vez? ¿Y si...? ... ¿enfrentáramos a Gouki (SF) contra Kasumi (DoA)? O... ¿Y si el marine del Doom, fuera una Sailor Moon? ¿El juego se llamaría Sailor Doom? ¿El marine dispararía misiles por el amor y la justicia? O ¿Lanzaría su diadema para destruir a los demonios?... Preguntas como estas nos atormentan día a día y en esta sección las haremos realidad... Solamente habremos de proponer un "Y si..." lo demás dejádselo la maquina creadora de simulaciones "Y si..." Así que este mes, teniendo en cuenta los rumores del rediseño del fontanero mas famoso del mundo de las setas, Mario, nos hemos preguntado, **¿Y si.. el universo de Mario Bros, hubiera sido concebido por el Sonic Team?...**

- Mario, hubiera sido un atlético joven, dedicado a las labores de Ingenieria Electrónica Positrónica Nuclear, con un aspecto moderno. Chupa de cuero, poses imposibles (llora Spiderman), un mono negro ancho sin camiseta, perilla perfectamente perfilada, boina calada hacia detrás con "M Dj" escrito en ella, mitones de cuero negro, con rayas azul eléctrico, el pelo en rastas recogido hacia atrás, patines supersónicos y la capacidad de girar sobre sí mismo a miles de revoluciones.
- En sus ratos libres, pincha en locales de moda. A sus fiestas acude la crème de la crème de los champiñones (¿Vichisuais?) que viven en el lugar.
- Koopotnic, es un malvado doctor de aspecto draconil y obeso que quiere acabar con el buen rollito y la música disco del lugar. Para conseguir su meta, lanza engendros mecánicos en forma de terrible y veloz tortuga asesina... De ahí comprendemos la necesidad de Mario de sus patines supersónicos para ser mas rápido que una tortuga... esteee... bueno...
- Además de esto, Koopotnic ha secuestrado a Princesa, la go-gó que trabaja en el local de Mario, la verdad es que no queda claro el por qué del secuestro, de hecho, ni Koopotnic lo sabe, lo que el malvado doctor no sabe, es que a Mario Dj le importa más su música.
- En el transcurso de del viaje, M. Dj, va recogiendo CD's que giran sobre sí mismos, cuando Mario es golpeado se le caen los CD's, nadie sabe dónde los guarda, pero puede coger hasta 100.
- Cuando M. Dj es lo suficientemente famoso, su discográfica lo promueve a Super M. Dj, con un nuevo aspecto de color rubio con el pelo de punta, un atuendo plateado y unas gafas de sol fashion.
- Al final del juego, se enfrentan M. Dj y el último engendro mecánico creado por Koopotnic, Un gorila llamado King, que basa sus ataques en éxitos veraniegos, su más temible arma es "la bomba". M. Dj horrorizado ha de apalizar al gorila para después darse cuenta de que Koopotnic había secuestrado a Princesa. Debido a la promoción conseguida, M. Dj abre una discoteca más grande, y encuentra otra go-gó que es una zorra (Literal), que pasará a ayudarle en sus siguientes aventuras.

Si os veis animados a presentar un "Y si.." a nuestra máquina, nos encargaremos de transmitiros el resultado, algo arduo, complicado y peligroso, sobre todo, no lo intentéis en casa. Enviadnos vuestras peticiones a PATATINPATATAN@OTROTONTO.COM ß Aquí la direccion correspondiente...

## MEGAMAN X5 — PSX

¿Te molestan esos pequeños obstáculos que hay al final de cada fase (Enemigos finales)? Con esto no tienes excusa para no liquidarlos.

**QUÉ LE HACE DAÑO A QUIEN.**

Como en todos los Megaman X, a medida que obtengas nuevas armas, podrás utilizarlas contra los enemigos de fase, siendo cada uno de ellos especialmente vulnerable a un arma en concreto. Aquí tienes la relación de armas a utilizar contra ellos.

Grizzly Slash: Spike Ball / Twin Dream
Duff McWhalen: C-Shot / C-Sword
Squid Adler: G-Shower / F-Splasher
Izzy Glow: Tri-Thunder / E-Blade
Dark Dizzy: F-Lazer / C-Flasher
The Skiver: Dark Hold
Mattrex: Wing Spiral / W-Shredder
Axle The Red: Ground FIRE / Quake Blazer
Rock Monster: Tri-Thunder
Robo Mask: X-Buster / Z-Saber
Zero or X: F-Lazer / C-Flasher
Sigma 1: X-Buster / Z-Saber
Sigma 2: X-Buster / Z-Saber




## DREAMCAST — CRAZY TAXI 2




¿Echas de menos a los **ANTIGUOS PERSONAJES** del Crazy Taxi anterior? ¡Ningún problema! Pasate la parte S-S (la sexta columna) del modo pirámide y tendrás de vuelta a las calles a Axel, Gena, B.D. Joe, y Gus.

**MODO CUNA**

Completa los juegos 2-1 y 2-2 del modo Crazy Pyramid y a continuación pulsa L+R en la pantalla de selección de personaje y ahí lo tienes ¿ Y creías que el modo bici era original?

## GAMEBOY ADVANCE — MARIO ADVANCE







Acaba de salir ya a la calle la Gameboy Advance, y ya tenemos aquí algunos trucos para ella, concretamente, para el Mario Advance:

**COMO JUGAR CON YOSHI**

Completa el juego del Super Mario Brothers 2 y desbloquearás el modo Yoshi, en el cual deberás encontrar los huevos que hay escondidos en las puertas secretas, hay 2 por pantalla.
Una vez completado el modo Yoshi, el huevo que indicaba que habías desbloqueado el modo Yoshi eclosionará, lo cual quiere decir que ¡Ya puedes jugar con Yoshi!



# READY !




En nuestro CD ROM de portada podrás encontrar montones de videos, imágenes e información con los futuros lanzamientos para todas las nuevas consolas y el PC. El funcionamiento del CD es automático si tienes la función Autorun activada en tu sistema. Si no es así, para ejecutarlo solo tienes que hacer doble clic en el archivo Ready.exe del interior del CD.
Requerimientos mínimos: ordenador PC o compatible (mínimo 486) con 8 Megas de RAM y sistema operativo Windows 95/98/ME.







